7/2004 12. Jahrgang / Ausgabe 129

Österreich € 3,45 / Schweiz sfr 6,00 / BeNeLux € 3,55 / Italien, Spanien, Portugal (cont.) € 4,20 € 2,99

Gamecube | Xbox | Playstation 2 | GBA

MANIAC

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

JETZT NUR 2,99 € +BONUS



16 SEITEN HEFT IM HEFT



Messe-Report auf 28 Seiten!



Playstation 2

GTA San Andreas

Gigantisch: In drei Städten zum Gangster-Imperium

Tekken 5 • Gran Turismo 4 • Metal Gear Solid 3

Xbox

Doom 3 & Halo 2

Jade Empire • Conker Live & Reloaded

für alle Konsolen

Splinter Cell 3

Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter • Prince of Persia 2 • Goldeneye 2 • Playboy: The Mansion

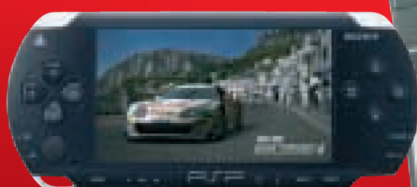
THE LEGEND OF ZELDA

Gamecube-Sensation: Link kämpft wieder in erwachsener 3D-Optik!

außerdem für Gamecube

Metroid Prime 2 • Paper Mario 2 • Resident Evil 4

Neue Konsolen von Sony und Nintendo





PSP: Grafik-Hammer für die Hosentasche

Nintendo DS: Handheld-Innovation mit zwei Screens



DIE STUNDE DER MARKTSCHREIER

Das war sie also, die E3 2004. Wer von der weltweit bedeutendsten Videospiel-Messe eine Präsentation der kommenden Heimkonsolen-Generation erwartete, sah sich jäh getäuscht. Einmal mehr übte sich das Hardware-Trio in Durchhalteparolen und Marketing-Tamtam: Das Phrasen-Spektrum reichte hierbei von markigen Sprüchen wie "Die Konkurrenz liegt meilenweit hinter uns" bis hin zur plakativen Bescheidenheit – wirklich handfeste Aussagen bekamen wir indes nicht zu hören. Dennoch gab das PR-Schaulaufen tiefere Einblicke, als man gemeinhin denken sollte: Besonders Microsoft übte sich in Chamäleon-artiger Anbiederung. War der Xbox-Trupp noch vor einem Jahr bemüht, die Überlegenheit seiner Hardware zu demonstrieren, lautet das Credo 2004 "Unsere Software schlägt die Mitbewerber um Längen". Ebenfalls fragwürdig mutet das Versprechen an, die XNA-Middleware aus reinen Samariter-Gründen anzubieten. Sicher birgt das 'Eine Entwickler-Plattform für alle'-Konzept ungeheures Potenzial, aber letztendlich steckt hinter diesem Schachzug banales Gewinnstreben. Nichtsdestotrotz hofft MAN!AC, dass die Software-Produktion in Zukunft tatsächlich simpler von Statten geht – ein Markt ohne innovative Nischenanbieter wäre wohl kaum erstrebenswert.

In eine ähnlich Branchen-freundliche Richtung gehen auch Sonys Pläne: Die angedachte Verlängerung der Hardware-Zyklen käme nicht nur Sony & Co. zu Gute, sondern auch sämtlichen Drittanbietern. Schließlich verkaufen Letztere erst dann gewinnbringende Stückzahlen von ihren Spielen, wenn genügend Konsolen in den weltweiten Haushalten stehen. Bleibt zu hoffen, dass der überlebenswichtige Gesundungsprozess nicht schon bald im Next-Generation-Kugelhagel untergeht.

Allen Unkenrufen zum Trotz will selbst Nintendo erst einen Gamecube-Nachfolger anbieten, wenn spielerische Neuerungen einen solchen Schritt rechtfertigen – löblich angesichts der angespannten Marktsituation. Bis dahin läuft die Unterstützung für den DS auf Hochtouren: Ungeachtet vieler Miesmacher glauben wir, dass der innovative Neuling durchaus mit Sonys PSP konkurrieren kann – besonders der Touchscreen vermittelt ein ungekanntes Spielgefühl.

"Mortal Kombat: Deception" (Midway, 2004)

Zum Schluss noch ein Hinweis in eigener Sache: Auf den Seiten 98 und 99 findet Ihr ein Inserat zu Ataris Mech-Knallerei "Transformers". Die Anzeige enthält den zugehörigen Test eines Mitbewerber-Magazins. Dass dieser Artikel nicht aus unserer Feder stammt, stellen aufmerksame MAN!AC-Leser natürlich sofort fest. Schließlich fiel die MAN!AC-Wertung mit 79% deutlich kritischer aus. Nichtsdestotrotz wollen wir Euch diese Leseprobe ans Herz legen – vergleicht doch einfach selbst.

MEINUNG DES MONATS

Kreuzt Eure Meinung auf dem Coupon an, klebt ihn auf eine Postkarte und ab geht's damit an:
Cybermedia Verlag
Meinung des Monats
Wallbergstr. 10, 86415 Mering
Einsendeschluss ist der 9. Juli 2004.
Alternativ könnt Ihr eine E-Mail (samt vollständiger Adresse!) an leserpost@maniac.de senden. Unter den Teilnehmern verlosen wir je ein Spiel für PS2, Xbox und NGC. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Das Umfrage-Ergebnis findet Ihr jeden Monat auf den Leserbriefseiten.

Aufstand im Handheld-Lager: Sony attackiert den Platzhirsch Nintendo. Was haltet Ihr von der PSP? Hat der mobile Hightech-Kasten eine Chance gegen Game Boy und DS?

MAN!AC-MEINUNG NR. 21

- A Klar doch, die PSP sieht cool aus und Sony wird auch den Handheld-Markt in Bälde beherrschen.
- B Mir gefällt der Nintendo DS wesentlich besser. Die Idee mit dem Touchscreen ist einfach grandios.
- C Wer das Rennen macht, interessiert mich nicht. Ich zocke sowieso lieber vor der heimische Glotze.

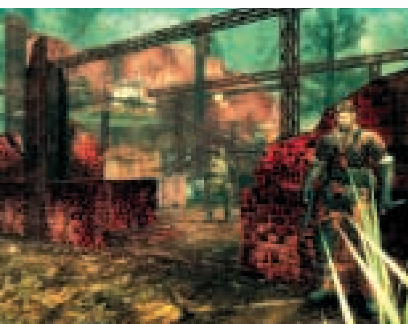
Ich besitze

PS2 Xbox NGC GBA





6 Alle brandneuen Infos von der E3: Auf 28 Seiten stellen wir Euch die spannendsten Spiele-Highlights im Detail vor und werfen zudem einen genauen Blick auf frische Hardware-Projekte – Sonys PSP, der Nintendo DS und Infiniums Phantom unter der Lupe.



Solid Snake im Dschungel-Camp: Metal Gear Solid 3: Snake Eater. 14



28 Die E3-Messe-Sensation: Zipfelmützenträger Link schlägt sich durch ein erwachsenes The Legend of Zelda-Abenteuer.

PREVIEWS

AKTUELL

SERVICE

RUBRIKEN

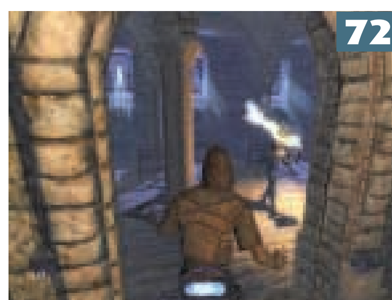
PAL-TESTS

IMPORT-TESTS

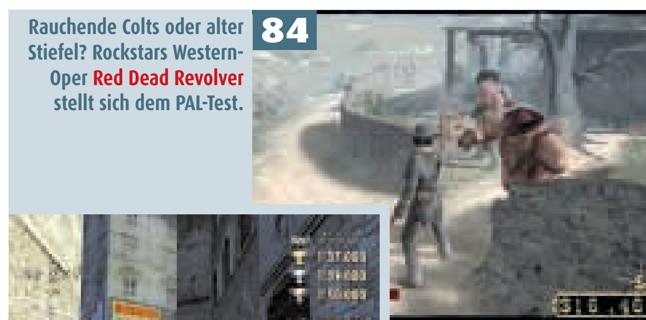
MAN!AC EXTENDED



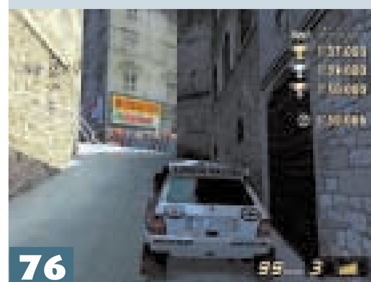
44 Miyamotos knuddliger Strategie-Hit geht in die nächste Runde: Ob Pikmin 2 den Vorgänger abhängt, zeigt unser Import-Test.



72 Der mittelalterlicher Schleich-Thriller Thief: Deadly Shadows sorgt auf der Xbox für Spannung.



84 Rauchende Colts oder alter Stiefel? Rockstars Western-Oper Red Dead Revolver stellt sich dem PAL-Test.

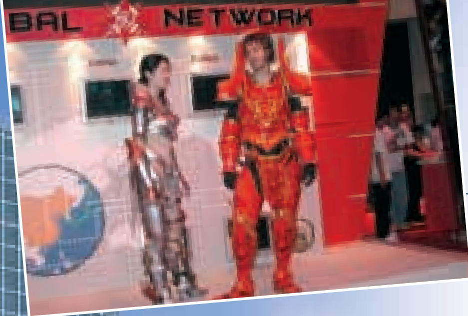


76 Wir prüfen, ob Gran Turismo 4 Prologue zu mehr als nur einem Appetit-Häppchen taugt.



52 Leichen im Keller: Frei nach dem Motto Game Over beleuchten wir die Gründe fürs Verschwinden hoffnungsvoller Software-Projekte.









E3 2004 Electronic Entertainment

Das Jahr der Herausforderer: Sony wildert im Handheld-Markt, Microsoft baut auf seine Online-Stärken und Nintendo liefert innovative Hardware – unser Live-Bericht von der weltweit größten Videospielmesse.

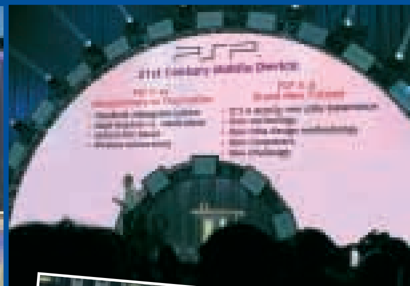
Seit Wochen brodelt die Gerüchteküche: Wann kommt der Xbox-Nachfolger? Kann Nintendos DS begeistern? Oder spielt sich Sony mit dem PSP ins Herz der Journalisten?

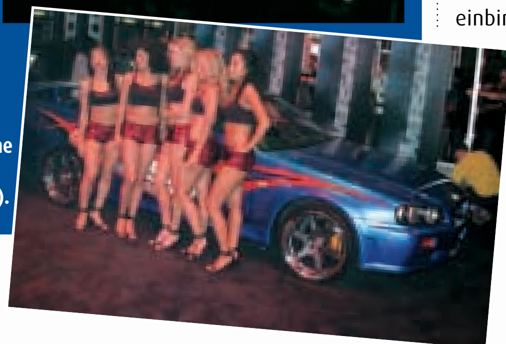
Spiele für Millionen

Einen Dämpfer erhielten die Hardware-Wunschträume jedoch bereits bei Microsofts traditioneller Eröffnungs-Konferenz: Tatächlich erwähnte Xbox-Frontmann J. Allard die nächste Xbox-Generation nur am Rande. Im Mittelpunkt stand das allgegenwärtige Online-Zocken. Um den Vorsprung im Internet-Sektor zu dokumentieren, wurden jedoch keine banalen Diagramme vorgeführt. Vielmehr präsentierte das Gates-Lager einen Kurzfilm, welcher die kruden Netzwerk-Machenschaften der Sony-Chefetage zum Thema hatte – ein mehr peinlicher denn geistreicher Seitenhieb. Nach diesem mauen Auftakt ging's endlich ans Eingemachte: Allard zeigte die kommenden Features von Xbox Live. So soll der Service (ähnlich Sonys "EyeToy: Chat") schon bald Videokonferenzen übertragen bzw. ins Spielerlebnis einbinden. Weiterhin startet mit 'Xbox Arcade' noch in diesem Jahr ein Angebot, das Euch die Möglichkeit zum Download von Software-Klassikern bietet – allerdings gibt's "Dig Dug" & Co. nicht gratis, sondern nur gegen Gebühr.

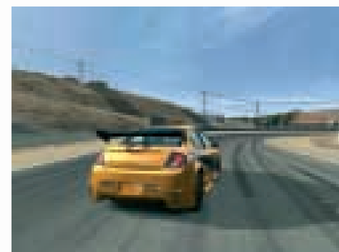
Ein weiterer Schwerpunkt im Microsoft-Plan lautet XNA (siehe MAN!AC 06/04). Die Middleware-Schnittstelle wird laut Allard eine wahre Konsolen-Revolution einläuten: Geringere Kosten, weniger Zeitaufwand, schönere Videospiele – klingt nach dem Traum jedes Entwicklers. Eine überholte Version des bekannten Crash-Demos ließ jedenfalls schon erahnen, welch Potenzial XNA besitzt.
In puncto Xbox-Software warteten weitere Überraschungen aufs Auditorium: Neben dem obligatorischen "Halo 2" (kommt definitiv am 9. November) standen mit dem Online-RPG "Vanguard" sowie der Renn-Sim







Die zwei Gesichter der E3-Messe: Während Sonys US-Boss Kaz Hirai trockene Daten und Statistiken präsentierte (oben), machten knapp bekleidete Damen Reklame für Namcos Tuning-Rennspiel "Street Racing Syndicate"(rechts).



Soll "Gran Turismo" den Auspuff zeigen: "Forza Motorsports" (Xbox).

"Forza" zwei bislang unbekannte Titel im Rampenlicht. Ansonsten beschränkte man sich auf Videos von Hit-Kandidaten wie "Doom 3" oder "Conker". Die einzige waschechte Sensation bildete den Abschluss der Konferenz: Electronic-Arts-Präsident Don Mattrick verkündete, dass sein Unternehmen ab sofort mit im Live-Boot sitzt – vorbei die Zeiten, als "FIFA" nur auf PS2 online ging.

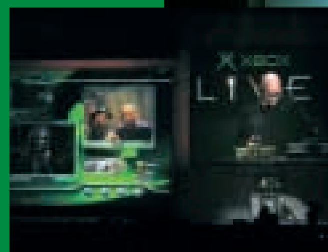
Dekade der Dominanz

Wie erwartet ließ sich auch Sony einen Tag später nicht in die Next-Generation-Karten schauen: Lediglich aussagelose Diagramme zum hoch gehandelten Cell-Chip deuteten auf die Leistungsfähigkeit der PS3 hin. Kein Wunder also, dass sich alle Augen auf den PSP richteten. Das Handheld-Wunder nahm über die Hälfte der Pressekonferenz ein: Videos kommender Software, der Trailer zum aktuellen "Spider-Man"-Film sowie die Begeisterung von EA-Mann Don Mattrick (den haben wir doch schon bei Microsoft gesehen) feuerten den Hype um den

Expo

Game-Boy-Konkurrenten an.

Fernab des Taschenspielers präsentierte Kaz Hirai, Chef von Sony Computer Entertainment USA, ein ganzes Füllhorn an Statistiken. Interessant hierbei: Alleine in Nordamerika besitzen schon jetzt drei Millionen Zocker einen PS2-Netzwerk-Adapter – diese Zahl wollte man ursprünglich erst zum Ende des Hardware-Zyklus' erreichen. Apropos Hardware-Zyklus: Selbigen möchte das Nippon-Unternehmen (zum finanziellen Segen der Branche) von bislang fünf auf zehn Jahre anheben. Damit die aktuelle Konsolen-Generation tatsächlich noch lange Zeit im Blickpunkt bleibt, geht Sony aggressiv vor: Frische EyeToy-Anwendungen sowie eine PS2-Preissenkung auf 149 US-Dollar zielen klar in Richtung Massenmarkt. Ferner nehmen die Online-Aktivitäten an Fahrt auf: Künftig steht für alle Benutzer (ähnlich Xbox Live) eine zentrale Internet-Anlaufstelle samt Community-Funktionen parat – monatliche Abo-Gebühren bleiben Euch jedoch weiterhin erspart.





Mehr Schein als Sein: Die Microsoft-Konferenz konnte zwar Stars wie Muhammad Ali für sich verbuchen, krankte aber an eitlen Aussagen.

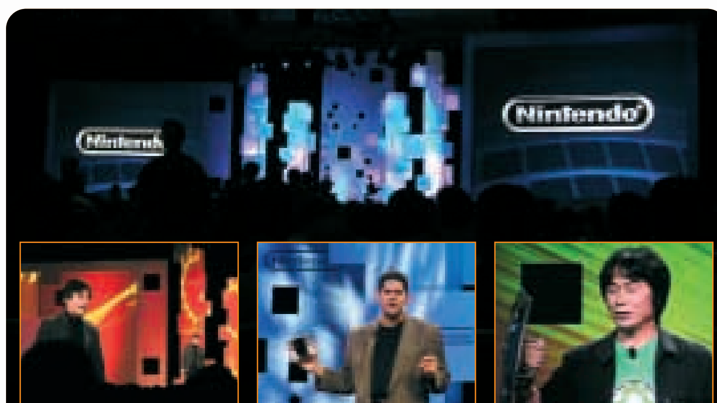




Gefühle contra Geschäft

Während die 128-Bit-Rivalen rational-trockene Vorstellungen ablieferten, setzte Nintendo einmal mehr auf den Faktor Emotion. Marketing-Vorturner Reginald Fils-Aime fesselte das Publikum nicht nur mit seinem durchdringenden Blick, sondern ließ Zahlen sprechen: Demnach habe nur Nintendo im letzten Geschäftsjahr Wachstumsraten erzielt – für Brancheninsider eine Binsenweisheit, denn zuvor waren die Cube-Verkäufe alles andere als rosig. Weitaus spannender fiel die Enthüllung des Nintendo DS aus: Interviews mit potenziellen Entwicklern, Schaubilder zur Hardware sowie diverse Einspieler zeigten die Möglichkeiten des Doppel-Bildschirmers. Als dann alle Pressevertreter mit dem Ende der Show rechneten, platzte die "Zelda"-Bombe: Ein Trailer zeigte Links nächstes Cube-Abenteuer – frei von Cel-Shading und in bestechender 3D-Optik. Der Kurzauftritt von Shigeru Miyamoto ging schließlich im tosenden Beifall der anwesenden Fans unter.

Damit endet unsere E3-Rundtour jedoch noch längst nicht: Auf den folgenden 26 Seiten lest Ihr alles Wissenswerte über Infiniums Phantom, die Software-Highlights von morgen sowie den Zweikampf zwischen PSP und DS. Im nächsten Heft widmen wir uns dann dem Angebot der Dritthersteller – seid gespannt. *tk*



Drei Männer, ein Ziel: Die Chefetage von Nintendo will mit dem DS sowie einer neuen "The Legend of Zelda"-Episode zurück an die Konsolen-Spitze – ob's gelingt?



INHALT

Messe-Trends der E3 2004

Physik-Routinen
Dank moderner Hardware verhalten sich alle Spielobjekte fast so realistisch wie im realen Leben.

Weltkriegs-Shooter
So langsam wird die Welle an Vietnam- und Nazi-Ballereien unüberschaubar.

Telekinese-Kräfte
Die Kraft der Digi-Gedanken als neues Marketing-Wunder?

Hardware-Innovationen
Ob EyeToy, PSP oder Nintendo DS – frische Spielerlebnisse befinden sich auf dem Vormarsch.

Fortsetzungswahn
Lizenzen und Serien sorgen offensichtlich für gesteigerte Umsätze.

Rare-Hysterie
Letztes Jahr noch heiß begehrt, dieses Mal nur am Rande vertreten: Microsofts sündhaft teure Edelschmiede.

Bullet-Time
Die Welle der Zeitlupen-Shooter geht endlich zur Neige – neue Action-Ideen braucht das Land.

Multiformat-Unterstützung
Nur noch vereinzelte Dritthersteller setzen auf Nintendos Gamecube – sehr schade, wie MAN!AC findet.

Connectivity
Wohl doch kein Hit: Die Verbindung zwischen Cube und GBA gerät langsam in Vergessenheit.

Online-Zurückhaltung
Der Zukunft ins Netz gegangen: Alle Hersteller setzen mittlerweile auf weltweite Multiplayer-Duelle.

Duell der Next-Gen-Handhelds Sony PSP

Nach dem Siegeszug der PS2 greift Sony nach den Handheld-Sternen und zeigt mit der Playstation Portable Erzrivale Nintendo die Zähne.



Hightech für die Hosentasche: Sonys PSP trumpft mit Rechenpower und großem Bildschirm auf.

Auf der Rückseite verbirgt sich der Ladeschacht für die 1,8 GB große UMD-Disk – darauf finden Spiele, Musik und sogar komplette Kinofilme Platz.

Hübsch: Sony präsentierte das Handheld schon in verschiedenen Farben.

Technische Daten	Sony PSP
Größe:	170 x 74 x 23 mm
Gewicht:	260g (inkl. Batterie)
CPU:	1x 333 MHz
Display:	109 mm Diagonale 16:9 Format
Auflösung:	480 x 272 Pixel
Farben:	16,77 Millionen
Speicher:	32 MB Hauptspeicher 4 MB EDRAM
Anschlüsse:	Kopfhörerbuchse Mikrofon-Eingang Controller- und Stromanschluss IEEE 802.11b (Wi-Fi) USB 2.0 Memory Stick Pro IrDA (Infrarot)
Medium:	UMD-Disk 1,8 GB (60 mm Durchmesser)

Nach ihrer E3-Pressekonferenz war klar: Sony will den Handheld-Markt mit einem bestens ausgestatteten Multimedia-Monster erobern. Die Playstation Portable, kurz PSP, beeindruckt mit riesigem Bildschirm, mächtiger Hardwarepower und vielseitigen Features.
Ungewöhnlich ist der Einsatz einer optischen Disk: Die sechs Zentimeter große UMD-Disk gleicht äußerlich den Datenträgern des Gamecube. Auf die 1,8 GB große Scheibe passen nicht nur aufwändige Spiele, sondern auch komplette Kinofilme und Musik. Allerdings wird der weltweiten Nutzung via Regional-Code ein Riegel vorgeschoben. Inwiefern das auch Spieletitel betrifft, ist jedoch noch nicht bekannt. Die Silberlinge werden samt Caddy an der Rückseite des PSP eingelegt.

Mobile Spieledimensionen

Grafisch halten die gezeigten Titel locker mit frühen PS2-Spielen mit – schließlich ähneln sich beide Plattformen in Taktfrequenz (333 MHz) und Hauptspeicher (32 MB). Außerdem braucht's nicht die volle Fernsehauflösung, weshalb mobile Titel wie "Gran Turismo 4" schon bald Realität werden (siehe folgende Doppelseite).
Bei der Bedienung verließ man sich auf bewährte Elemente: Zu Steuerkreuz und digitalen Buttons (Dreieck, Kreis, Quadrat sowie X) gesellt sich unten links ein gewölbter Analogstick, der kaum aus der PSP heraussteht und einer fast versenkten Kugel gleicht. Zwei Schultertasten sowie Start und Select komplettieren die Steuerelemente. Daneben finden sich ein Home-Button sowie Helligkeits- und Lautstärkeregler.

Verbindung gesucht

Standardmäßig ist das Gerät mit einem abschaltbaren Wireless LAN nach 802.11b-Standard ausgestattet, um drahtlose Duelle mit Freunden und via Internet zu ermöglichen. Außerdem können Daten online abgerufen und auf den Memory Stick gespeichert werden. Neben Infrarot-Kommunikation per IrDA kann die PSP auch als Fernbedienung für PS2 oder den Fernseher fungieren. Das geplante Zubehör umfasst ein Headset samt Mikrofon, externes Batterie-Pak, USB-Kamera, GPS-Modul sowie Tastatur. Je nach Anwendung hält der Lithium-Ionen-Akku zwischen zwei und zehn Stunden.
Japan zockt schon Ende dieses Jahres mit dem Hightech-Stück, während USA und Europa im ersten Quartal 2005 folgen. Über den Preis schweigt sich Sony derzeit noch beharrlich aus. *ts*

Nintendo DS

Zwei Bildschirme, zwei Prozessoren, zwei Modulschächte – Nintendo favorisiert mit seinem dritten Standbein Innovation statt pure Rechenleistung.



Zwei Bildschirme eröffnen vielfältige Einsatzmöglichkeiten.



An der Rückseite finden DS-Cards,...



...an der Vorderseite GBA-Module Anschluss.

Nintendos DS führt das Design des GBA SP konsequent weiter und wagt äußerlich keine Experimente.

Bestätigung: Viele angekündigte Features (siehe Ausgabe 04/04) der neusten Nintendo-Hardware bewahrheiten sich. Der DS bringt 3D-Grafik auf N64-Niveau in den Mobil-Bereich. Damit steht er leider etwas im Schatten des technisch überlegenen PSP. Nichtsdestotrotz portiert das Gerät ein innovatives Feature aus alten 'Game&Watch'-Zeiten: zwei Bildschirme.

Einer ist nicht genug

Die beiden Screens samt Hintergrundbeleuchtung sollen neuartige Spieletitel und Features ermöglichen. So zeigt ein Bildschirm die 3D-Action, während Ihr auf dem anderen Karte, Inventar oder Attribute kontrolliert. Interessanterweise ist der untere Bildschirm drucksensitiv – Eingaben können also direkt auf den Touch-Screen erfolgen. Wie bei herkömmlichen PDAs zückt Ihr dazu einen Stift und könnt für Texteingaben eine Tastatur auf dem Bildschirm einblenden. Als Spielsteuerung kommen bewährte GBA-Elemente wie Steuerkreuz, zwei Schultertasten, Start, Select sowie vier statt zwei Action-Buttons zum Einsatz.

Nintendo setzt beim Datenträger auf spezielle Memory Cards mit 1 GBit (128 MB) Speicherkapazität, die erheblich billiger als Cartridges zu produzieren sind. Darüber hinaus findet sich ein zusätzlicher Schacht für GBA-Module – volle Abwärtskompatiblität ist so gewährleistet.

Wie auch das mobile Sony-Gerät unterstützt Nintendos drittes Konsolenstandbein drahtlose Kommunikation per 802.11b-Protokoll, was lokale und globale Verbindungen ermöglicht. Drahtloses Netzwerk für bis zu 16 Spieler und weltweites Online-Zocken sind so kein Problem. Interessanterweise dürfen sich Freunde einklinken, selbst wenn sie das Spiel gar nicht besitzen. Neben dem Zocken kann gechattet oder Sprachnachrichten via eingebautem Mikrofon verschickt werden. Eine Spracherkennung rundet die Feature-Liste ab. Praktisch: Der DS aktiviert sich selbstständig bei eingehenden Nachrichten. Die Bezeichnung DS (Developer System) ist übrigens nur der Arbeitstitel – der Name wird sich noch ändern.

Leider müssen sich Nintendo-Fans hierzulande noch bis zum ersten Quartal 2005 gedulden, während USA und Japan schon Ende dieses Jahres (noch zu unbekanntem Preis) zocken dürfen. *ts*

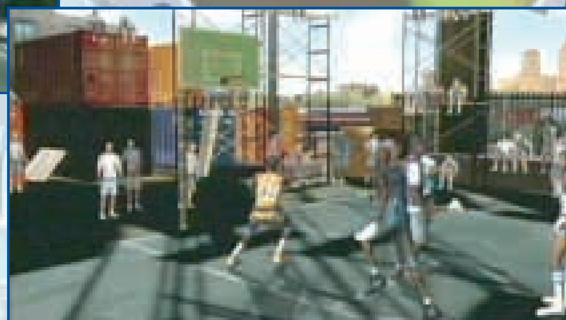
Technische Daten Nintendo DS

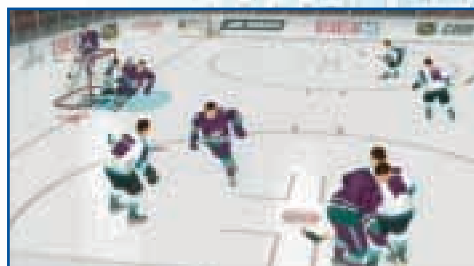
Größe:	ca. 140 x 75 x 20 mm
Gewicht:	k.A.
CPU	1x ARM 9 (67 MHz) 1x ARM 7 (33 MHz)
Display:	2x 76 mm Diagonale
Auflösung:	256 x 192 Pixel
Farben:	262.144
Speicher:	4 MB
Anschlüsse:	Stromanschluss Kopfhörerbuchse Mikrofon-Eingang DS/GBA-Modulschacht
Medium:	Memory Card (1 GBit)

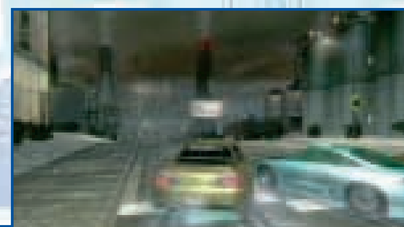
PSP – Die Software

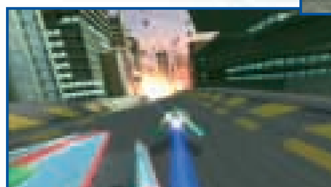
Für überraschte Gesichter sorgte die hochwertige Optik gezeigter PSP-Spiele. Schließlich wartet das Mobil-Gerät mit gestochen scharfer Grafik auf PS2-Niveau auf und weiß mit großem Bildschirm zu begeistern. Wenig überraschend dagegen ist die zugesagte Software-Unterstützung vieler namhafter Entwickler wie EA, Konami, Atari, Sega, Square-Enix oder Namco. Das Konzept seitens Sony sieht auch die Fortführung erfolgreicher Titel sowie die Verbindung zu PS2-Spielen vor.
Allen voran überraschte die Ankündigung von "Gran Turismo 4", das mit nur wenigen Abstrichen auch auf der PSP laufen soll. Über Datenaustausch zur kommenden PS2-Version wurde leider nichts verraten.
Konamis "Metal Gear: Acid" zeigte in einem selbstlaufenden Demo schon hübsche Effekte samt drehbarer Kamera und war dem grafischen Niveau der "Twin Snakes"-Episode fast ebenbürtig. Überraschenderweise basiert der Titel auf Sammelkartenspielen: Für Action- und Schleich-Situationen zückt Ihr die entsprechende Karte. Bizarr! Chef-Entwickler Kojima zog das Konzept aus dem Hut, weil ihm die PSP-Steuerung zu wenig Feingefühl bietet.
EA zeigte Demos bekannter Sporttitel ("NBA Street", "NFL Street", "Tiger Woods") sowie eine "Need for Speed: Underground"-Umsetzung. Sonys "Formel Eins" wird ebenso fehlen wie "WRC". Alle gezeigten Titel brauchen sich vor ihren PS2-Vorbildern nicht verstecken – spielerisch müssen sie sich aber erst noch beweisen. "Wipeout Pure" protzte schon mit flüssiger wie schneller Optik, geizte aber mit Streckendetails. Das 2D-RPG "Tales of Eternia 2" war als einziger PSP-Titel spielbar und offerierte bereits bewährt stimmige Rollenspielkost. Fans der "Final Fantasy"-Saga freuen sich zunächst auf die Mobil-Version des Renderfilms "Final Fantasy 7 – Advent Children", ein Digi-Abenteuer folgt bestimmt.

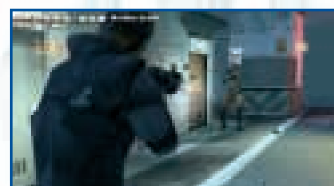

Wahnsinns-Optik: "Gran Turismo 4 Mobile".

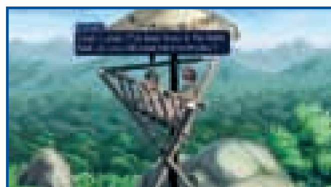

EA-Nachschlag: "NBA Street".

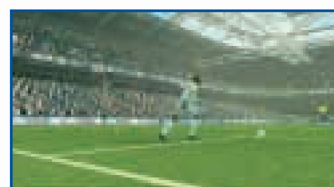

Technisch sauber: "NHL 2006".


Effektgespickt: "NfS: Underground".


Schnell und simpel: "Wipeout Pure".


Strategisch: "Metal Gear: Acid".

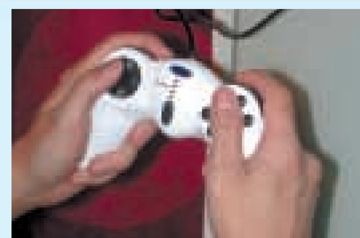

Klassisch: "Tales of Eternia 2".


Fußball mobil: "This is Football".

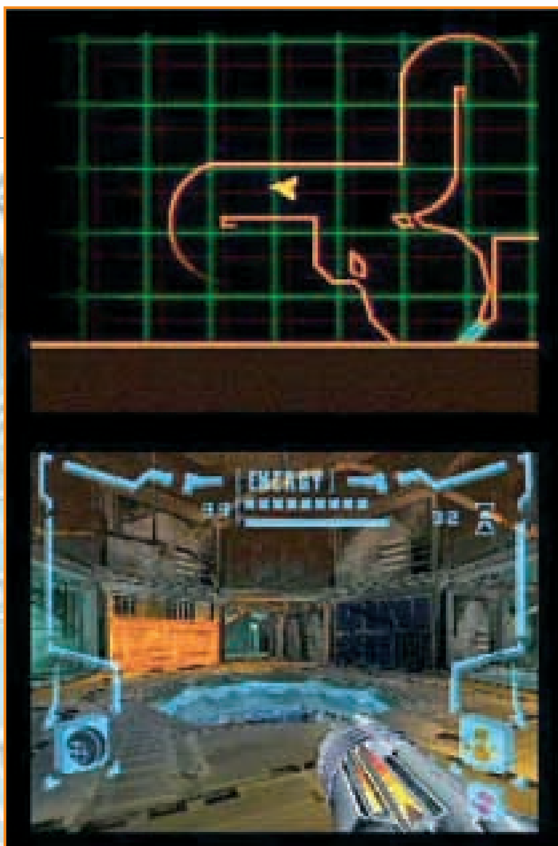
Phantom

Neben neuen Handhelds betritt ein weiterer Herausforderer die Konsolen-Arena, um sich mit einem neuen Konzept zu beweisen: Vorhang auf für das Phantom.

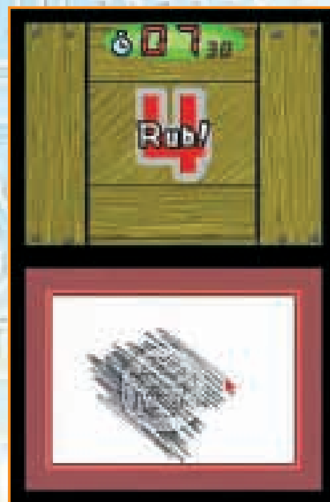

In schickem Weiß und mit simplem Design kommt das Phantom daher. Das 'Lapboard' (rechts) vereint Tastatur und Maus auf einer Plattform.


Das Gamepad ist nur eine Studie, liegt aber schon gut in der Hand.

Der grundlegende Unterschied zu anderen Plattformen heißt 'Games on Demand': Spiele werden nicht mehr im Laden gekauft, sondern mittels Breitband-Verbindung heruntergeladen und auf der internen 40-GB-Festplatte gesichert. Ein DVD-



Weltraumkriegerin Samus geht auf mobile Multiplayer-Jagd in "Metroid Prime: Hunters" – gezielt wird wahlweise per Stift.



In "Wario Ware" erwarten Euch abermals skurrile wie simple Mini-spiele inklusive Stift-Eingabe.

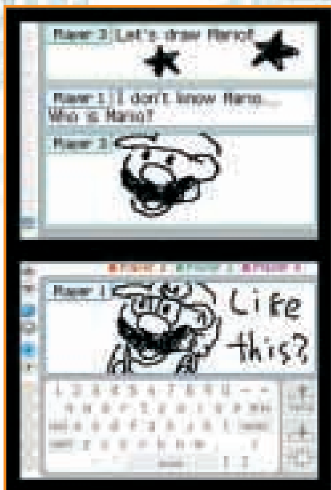
DS – Die Software

Nicht unerwartet kommt ein mobiles Wiedersehen mit vielen bekannten Nintendo-Charakteren. "Mario"-Fans werden mit "Super Mario 64x4" bedient, das dem revolutionären "Mario"-Titel auf dem N64 gleicht. Doch nun machen bis zu vier Charaktere (wie Yoshi, Luigi oder Wario) die Levels unsicher. Dank Wireless LAN klinken sich einfach drei weitere Kumpels ein. Rasante Rennen mit "Mario Kart" dürfen daneben ebenfalls nicht fehlen.

Für eine weitere Überraschung sorgte die DS-Umsetzung der "Metroid"-Reihe. Im Ego-Abenteuer "Metroid Prime: Hunters" kämpfen vier Spieler gegeneinander – verschiedene Waffensysteme sowie der Morph-Ball sorgen für Multiplayer-Freuden. Um die Kamera zu drehen und Ziele anzuvisieren, kann auch der Stift auf dem Touchscreen benutzt werden.

Das interessante Kommunikations-Tool "PictoChat" verlinkt bis zu 16 Leute. Kurznachrichten gebt Ihr per Software-Tastatur und Stift ein – auch Zeichnungen sind schnell gepinselt und verschickt. Daneben hält die obskure Spielesammlung "Wario Ware Inc." Einzug auf dem DS: Dabei werden konsequent beide Bildschirme für witzige Geschicklichkeitseinlagen genutzt. Ihr fangt mittels Touch-Screen Fische, zeichnet Bilder oder rubbelt Gemälde frei – alles im sinnfreien "Wario"-Stil. In Namcos "Pac Pix" kritzelt Ihr einen Pac-Man auf den Screen, der sodann Jagd auf Geister macht. Mit dem Ziehen von Linien schafft Ihr Wände, an denen er umgelenkt wird.

Neben weiteren Third-Party-Titeln ("Bomberman", "Yu-Gi-Oh!", "Sonic", "Dynasty Warriors" oder "Dragonball") demonstrierten einige Technik-Demos die Leistungsfähigkeit der DS-Hardware. So konnten wir per Stift Marios Kopf deformieren und seine Ohren sowie Nase langziehen. In "Balloon Trip" dagegen zeichnet Ihr Wolken, um den fallenden Baby Mario aufzufangen und zu Münzen zu lotsen.



Kommunikativ: "PictoChat" verschickt weltweit Texte und Zeichnungen.



Witzig: "Super Mario 64x4" für unterwegs und mit vier Spielern.



oder CD-Laufwerk sucht Ihr am Phantom deshalb vergebens. Der Vorteil: Neueste Spiele erhaltet Ihr schon Stunden nach Release ohne lästige Bestellerei oder Gang zum Händler – auf Verpackung oder gedruckte Anleitung müsst Ihr verzichten.

Unter der weißglänzenden Oberfläche der Infinium-Labs-Konsole verbirgt sich handelsübliche PC-Hardware (siehe Kasten), die Windows-Spiele auf heimische Fernseher bringt. Die E3-Demonstration mit "Unreal Tournament 2004", "IndyCar Series" und "Dark Horizons: Lore" beeindruckte mit hochauflösender HDTV-Optik und simpler Bedienung. Auf der aufgeräumten Benutzeroberfläche erstellt und verwaltet Ihr Profile für mehrere Benutzer. Spiele werden aus dem ständig aktualisierten Online-Angebot ausgesucht, ausprobiert, gemietet, gekauft und auf die lokale Platte heruntergeladen.

Daneben sind Musik-Downloads, Film- und Radio-Streams sowie TV-Kanäle geplant. Überraschend: Wie bei vielen Handy-Verträgen erhaltet Ihr die Konsole gratis – inklusive eines Zwei-Jahres-Vertrags mit monatlicher Gebühr von 30 Dollar für den Online-Service. Daneben gibt's die Konsole ohne Vertrag für 200 Dollar, was aber ohne Spiele-Service kaum Sinn macht. Für den monatlichen Obulus werden viele Gratis-Spiele versprochen – welche das sind, steht noch nicht fest. Letztlich dürften große Titel aber eigens kosten.

Ob das System hierzulande auf breite Resonanz stößt, darf noch bezweifelt werden. US-Start ist im November. Detaillierte Pläne zu einer Europa-Veröffentlichung gibt's aber erst im August. *ts*

Technische Daten — Phantom

Prozessor:	Athlon 2500+ XP
Grafikkarte:	GeForce FX 5700 Ultra
Speicher:	256 MB
Festplatte:	40 GB
Zubehör:	Maus, Gamepad, Tastatur ('Lapboard')
OS:	Embedded Windows XP mit individueller Oberfläche
Features:	HDTV, DD 5.1

www.mcmedia.de

McMEDIA®

Die Spezialisten für Video- und Computerspiele

Jetzt vorbestellen und gewinnen!

Spider-Man 2 oder Shrek 2 bis zum 16.06.2004 bei McMEDIA vorbestellen und eine sensationelle **Spider-Man-Figur in Lebensgröße** gewinnen!

Die schnellsten Vorbesteller erhalten zusätzlich noch eine tolle Shrek 2-Stickersammlung GRATIS dazu!

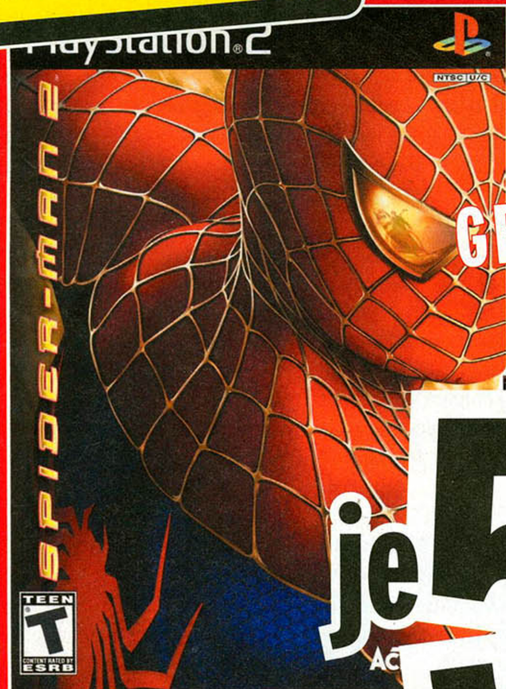
GRATIS! Solange Vorrat reicht!

Exklusiv bei McMEDIA!

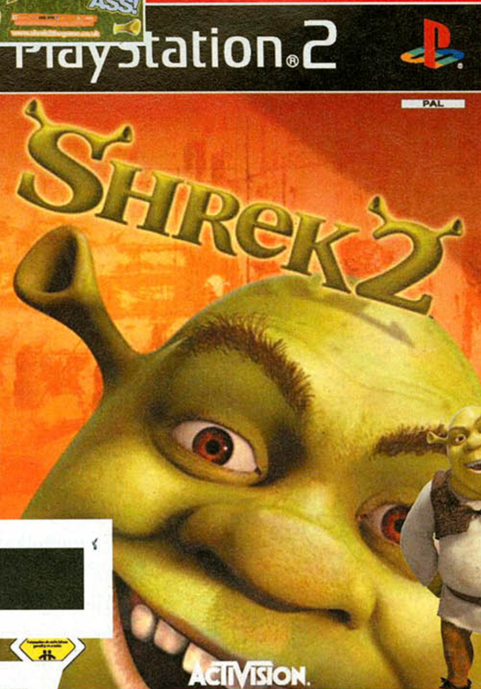


GEWINNEN!

SHREK 2



Voraussichtlicher Erscheinungstermin: 08.07.2004



Voraussichtlicher Erscheinungstermin: 17.06.2004

je 59,-

Spider-Man 2
für Xbox und GameCube je € 59,-
Game Boy Advance und PC je € 45,-

Shrek 2
für Xbox und GameCube je € 59,-
Game Boy Advance € 45,- PC € 39,-

McMEDIA

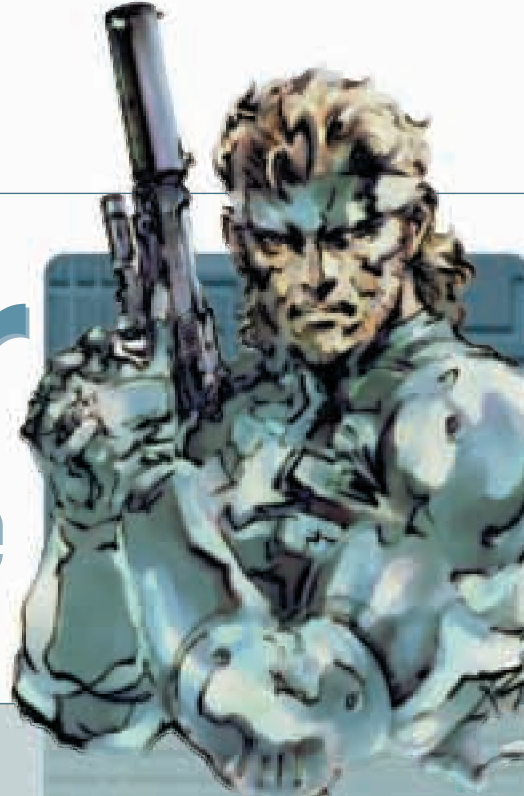
GEWINN-COUPON Bei Vorbestellung des Spiels Spider-Man 2 oder Shrek 2 bis zum 16. Juni 2004 und gleichzeitiger Vorlage dieses Coupons im McMEDIA-Fachgeschäft können Sie eine **Spider-Man-Figur in Lebensgröße** gewinnen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Auszahlung des Gewinns in bar ist nicht möglich. Der/Die Gewinner(in) wird schriftlich benachrichtigt. Persönliche Daten werden nicht gespeichert oder an Dritte weitergegeben. (Inhaber und Mitarbeiter von McMEDIA-Gamestores sowie deren Angehörige können leider nicht teilnehmen.) Viel Glück!

Vorname: ________ Nachname: ________

Straße: ________ Postleitzahl: ________ Stadt: ________

Telefon: ________ E-Mail: ________

Metal Gear Solid 3: Snake Eater



Auf der E3-Messe konnten wir uns endlich in den spielbaren "Metal Gear"-Dschungel wagen, der viele Überraschungen bereit hält.

1964, kalter Krieg, irgendwo im Dschungel: Eine Ein-Mann-Armee springt samt Fallschirm aus einem Hercules-Transporter, um sich kurz darauf in Krokodil-verseuchten Gewässern, dornigen Sträuchern und verwinkelten Ruinen wiederzufinden. Solid Snake schlägt sich nicht nur durch unzählige Feindesreihen – vielmehr erwartet ihn ein Kampf ums nackte Überleben in der gefährlichen Wildnis.

Endlich durften wir die sehnlichst erwartete Fortsetzung der "Metal Gear"-Reihe auf der E3 antesten – doch diesmal wird die Zeit zurückgedreht: Noch vor den Ereignissen von Outer Heaven ("Metal Gear") und Sansibar ("Metal Gear 2") beginnt die vertrackte Geschichte um Solid Snake, Big Boss, Revolver Ocelot und weitere bekannte Gesichter.

Nach dem interaktiven Vorspann des Drehbuchautors Kyle Cooper ("Sieben"), der schon für das Intro von "Sons of Liberty" verantwortlich zeichnete, findet Ihr Euch im dichten Busch wieder. Auf der Suche nach einer geheimen Massenvernichtungswaffe in den falschen Händen verlagert sich das Spielgeschehen weg von Schleich-Action hin zum effektiven Tarnen und dem Survival-Kampf im Dschungel.

Modenschau

Dabei sind die richtigen Klamotten unerlässlich: Gras erfordert einen dunkelgrünen Anzug, während braune Garderobe an Bäumen und am Boden für die passende Deckung sorgt. Ein Tarn-Index mit Prozent-Anzeige klärt darüber auf, wie gut Ihr Euch vor feindlichen Blicken schützt. Zusätzlich bemalt Ihr Euer Gesicht mit entsprechenden Farben, um vor Gegnern fast komplett zu verschwinden. Dadurch ist das Überraschungsmoment auf Eurer Seite. Neue nützliche wie obskure Uniformen holt Ihr Euch übrigens per Online-Verbindung.

Um Gegner zu lokalisieren und die weitläufige Umgebung auszukundschaften, schaltet Ihr per R1-Taste in den Ego-Modus oder bewegt den Bildausschnitt mit dem rechten Analogstick. Trotzdem engt der feste Kamerawinkel die Sicht noch immer erheblich ein – eine frei drehbare Kamera wie in "Splinter Cell" wäre auch hier wünschenswert. Fernglas und Thermalsicht vereinfachen daneben lange Suchereien.

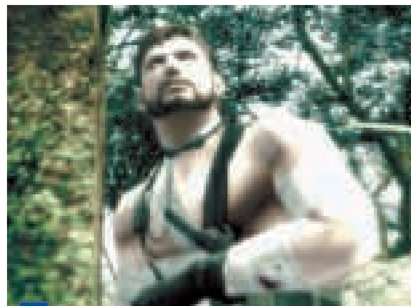


PS2 Wer hoch hinaus will, kann tief fallen: Auf der wackeligen Brücke muss Snake Balance halten, was im Liegen deutlich leichter fällt.

Äußerste Vorsicht ist in Sümpfen geboten, denn hier kann sich Euer Bildschirmheld zwar gut verstecken, die Schlammlöcher werden aber schnell zur Todesfalle. Notfalls klettert Ihr auf einen Baum, um Euch zu verbergen oder Euch einen genauen Überblick zu verschaffen.

Jagdbeute

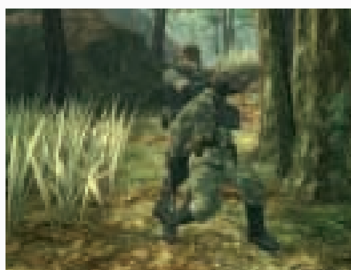
In erster Linie muss sich Snake aber nicht um fiese Bösewichte sondern seine Gesundheit oder besser seine Ausdauer kümmern. Nur entsprechende Nahrungsaufnahme hält seine Stamina-Anzeige oben. Dabei bietet der Busch eine reichhaltige, wenn auch wenig schmackhafte Auswahl: Pilze, Früchte sowie Insekten stehen auf dem Speiseplan. Für die Jagd nach wilden Tieren wie Krokodile oder Schlangen stellt Ihr am besten Fallen auf. Nach Betäuben oder Erlegen der Beute nehmt Ihr überschüssige Mahlzeiten mit oder bewerft Gegner gar mit Kadavern, um sie abzulenken. Außerdem könnt Ihr bis zu drei lebende Tiere in Käfigen mit Euch führen. Jede gegessene Mahlzeit wird in einer Statistik mit Nähr- und Energiewerten erfasst, damit Ihr immer die richtige Beute zu Euch nehmt. Solltet Ihr übrigens zu wenig essen, leidet Snake an Hunger, Verletzungen heilen langsa-



PS2 "Rambo"-Fans freuen sich auf nackte Oberkörper – Tarnung ist hier aber gleich Null.



PS2 Von Bäumen aus überrascht Ihr Gegner oder werft giftige Schlangen herunter.

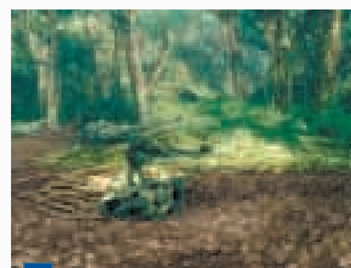


PS2 Im Nahkampf können Gegner betäubt, getötet oder verhört werden.


PS2 Erstmals wurde die schwarz-rote Uniform gezeigt, die auch an Mauern genug Schutz vor neugierigen Blicken bietet.


PS2 Trotz 60er-Jahre-Szenario lauern im Busch böse Hightech-Überraschungen wie schwebende Ein-Mann-Geschütze.


PS2 Nur mit dicken Wummen kommt Ihr an Kampfhubschraubern vorbei.


PS2 Snake greift auch mal zu einfallsreicher Tarnung wie der Krokodil-Maske.

mer und er zittert beim Anvisieren. Im schlimmsten Fall hören Wachpatrouillien sogar seinen knurrenden Magen!

Nahkampf-Spezialist

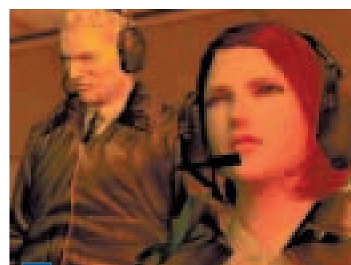
Deshalb solltet Ihr Euch nur gut gestärkt auf Konfrontationen einlassen. Neben Feuergefechten mit schallgedämpfter Pistole, MG, Sturmgewehr oder Sniper-Wumme verwendet "MGS 3" für Nahkämpfe das so genannte 'Close Quarter Combat'-System, kurz CQC. Dabei greift Ihr mit der Kreis-Taste Gegner, verwendet sie als Schutzschild, betäubt oder tötet sie. Die Burschen lassen sich auch in bester "Splinter Cell"-Manier bedrohen und für nützliche Informationen verhören. Um größere Gegner wie Hubschrauber zu bekämpfen, greift Ihr aber besser zu schweren stationären Flak-Geschützen, die an taktischen Positionen verteilt sind.

Technik von gestern

Natürlich ist die technische Entwicklung der 60er nicht so weit fortgeschritten: Das bewährte Codec wich einem simplen Funkgerät. Daneben musste auch das bekannte Soliton-Radar dran glauben: Nun sendet ein plumpes Sonar-Gerät Impulse aus, die von bewegten Objekten reflektiert werden.

"Snake Eater" gefällt schließlich mit filmreifer Präsentation samt cineastischen Zwischensequenzen, orchestralem Soundtrack von Harry Gregson-Williams sowie Profi-Sprechern. So erwartet uns zum Winter ein definitiver Hit-Kandidat. *ts*


PS2 Zu Beginn springt Ihr per Fallschirm direkt in die Wildnis.


PS2 Ein Wiedersehen mit alten Bekannten?

Metal Gear Solid 3

Playstation 2

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Entwickler:	Konami, Japan
Hersteller:	Konami
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	4. Quartal

Außergewöhnliche Schleich-Action mit ausgefeiltem Tarnsystem, Überlebens-Thematik und Dschungel-Szenario.

Xbox-Alternative

Thronerbe: **Splinter Cell 3** wird Xbox-Agenten mit brillanter Optik und Online-Coop-Modi in Verzückung versetzen.

Gamecube-Alternative

Nintendo-Schleicher finden mit Sam Fisher in **Splinter Cell Pandora Tomorrow** eine würdige Stealth-Alternative.



Gran Turismo 4

Polyphonys Mammut-Projekt fährt mit Vollgas gen Rennthron – unzählige Features und Foto-Modus inklusive.

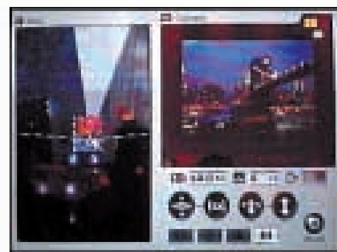


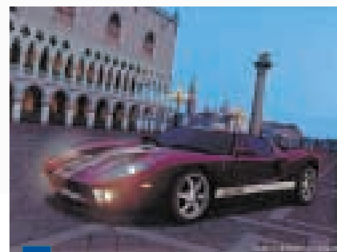
PS2 Im malerischen Bergdörfchen der Costa di Amalfi lauern unübersichtliche Kehren sowie eine Licht- und eine Schattenseite.

Der Traum aller PS2-Raser soll nun endlich im November in Erfüllung gehen. Auf der E3 enthüllte Polyphony neue Kurse sowie den innovativen Foto-Modus.
Dabei setzt Ihr Eure Boliden für Schnappschüsse passend in Szene. Als Kulisse dienen Strecken oder markante Plätze wie San Marco in Venedig. Mittels Draufsicht platziert Ihr Wagen sowie Kamera auf dem Asphalt und stellt Brennweite sowie Motion-Blur ein. Die Fotos speichert Ihr auf Memory Card und belegen laut Entwickler nur wenige KByte, da nur Koordinaten gesichert werden – dem Online-Tausch steht also nichts im Wege. Witzig: Eure Lieblingsknipsereien könnt Ihr an einen angeschlossenen USB-Drucker schicken – um echte Foto-Qualität zu erreichen, rechnet die PS2 die Bildauflösung allerdings hoch.

Raserherz

Wenig Neues gibt's von der Online-Front: Wie schon berichtet, nehmen bis zu sechs Piloten an Rennen teil. In den Lobbys sind Chats sowie der Aufbau von Communities geplant.
Im Karriere-Modus kauft oder erringt Ihr über 500 Autos und beweist Euer Können in unzähligen Cups auf 50 Kursen, die alle auch rückwärts befahrbar sind. Im Fuhrpark finden sich auch klassische Boliden wie der VW Käfer oder das erste Automobil von Carl Benz.
Neben den fünf Kursen des "Prologues" (siehe Test auf Seite 76) enthüllte Polyphony drei weitere Pisten: Auf der 'Costa di Amalfi' beeindrucken geschwungene Serpentinen durch ein mediterranes Dorf, während Hong Kong bei Nacht durch grelle Werbeschilder und fiese Spitzkehren fasziniert. Die ultimative Herausforderung finden Rennprofis in der Nürburgring-Nordschleife mit ihren 73 Kurven. Der anspruchvolle Kurs wurde sorgfältigst umgesetzt und weist eine maximale Abweichung von 15 Millimeter (!) zum Original auf. Polyphony macht es uns mehr als schwer, den November-Release von "GT 4" abzuwarten. *ts*





PS2 Vor dem Drucken justiert Ihr die Position der Kamera und des Wagens.

Gran Turismo 4

Playstation 2

Entwickler:	Polyphony, Japan
Hersteller:	Sony
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	November

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Der kommende Asphalt-König brilliert mit Strecken- und Wagenvielfalt, Karriere-Modus sowie hübschem Foto-Shooting.

Xbox-Alternative
Microsoft trumpft in **Forza Motorsport** ebenfalls mit massig Autos, Strecken sowie umfangreicher Karriere auf.

Gamecube-Alternative
Viel Tuning, viel PS und heiße Rennen erwarten Würfel-Besitzer in **Need for Speed Underground 2.**



PS2 Auf dem abgesperrten Stadtkurs von Hong Kong rast Ihr abends durch einen grellbunten Schilderwald.



PS2 Die 20 Kilometer lange Nordschleife überzeugt grafisch kaum – zahlreiche Kurven fordern Rennpiloten aber alles ab.

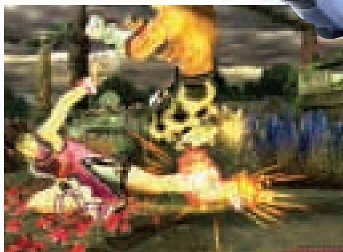
Tekken 5

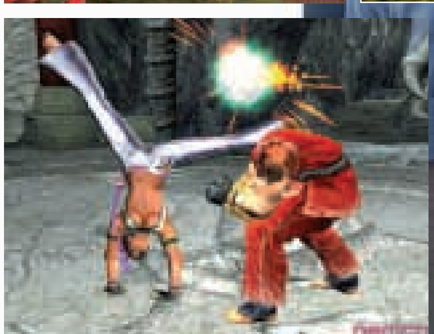
Mit interaktiven Szenarien, poliertem Kampfsystem und drei neuen Heroen feiert "Tekken" zehnjähriges Jubiläum.

Vor einem Jahrzehnt sponserte der gewaltige Mishima-Zaibatsu-Konzern ein sagenumwobenes Martial-Arts-Turnier. Die acht weltbesten Kämpfer stritten sich um das exorbitante Preisgeld – vorausgesetzt der Sieger überlebt das finale Duell gegen Heihachi Mishima.

Nach nunmehr vier weiteren "Tekken"-Wettkämpfen stürzt Ihr Euch in neue Prügeleien: Ihr traut jedoch Euren Augen nicht, denn während Kazuya sich im famosen Render-Intro mit Heihachi kloppt, taucht urplötzlich eine Armee Jack-Roboter auf. Diese lancieren ein Himmelfahrtskommando und töten Heihachi. Raven, einer der drei neuen Charaktere und Kung-Fu-Spezialist, beobachtet aus sicherer Entfernung das blutige Treiben. Als nächstes betritt Asuka Kazama die Kampf-Bühne: Ihr Stil erinnert frappierend an Juns Kranich-Technik. Den Kreis des kongenialen Trios schließt Feng Wei. Der muskelbepackte Asiate verkloppt sein Gegenüber mit brachialen Fußkicks und Handkantenschlägen.

Alteingesessene Prügel-Experten freuen sich zudem auf das erneute Auftreten von Nina Williams, Steve Fox, Kazuya Mishima, King, Marshall Law sowie dem putzigen Kuma. Schaltet wie gehabt weitere Fighter-Asse frei, so dass Euch am Ende über 30 Kombatanten zur Verfügung stehen.





PS2 Yoshimitsu in neuer Pracht: Das Charakter-Design und die Effekte wie z.B. der grüne Schwertschweif wurden allesamt verfeinert.

Farbenfrohe Prügelei

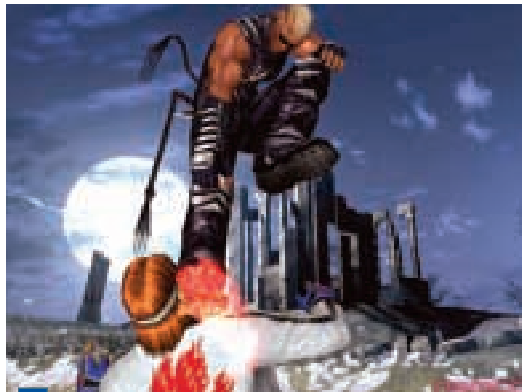
Im Vergleich zu den Vorgängern wurden die Polygon-Modelle aufgepeppt. Obendrein interagiert Ihr mit der Umgebung, indem Ihr Euren Antagonisten z.B. durch eine Holzwand kickt. Von den kargen "Tekken 4"-Hintergründen haben sich die Stage-Designer verabschiedet: Die virtuellen Ringe protzen mit wunderschönen Wasserfällen, dem in Flammen aufgehenden Mishima-Schloss sowie einem romantischen Blumenfeld.

Button-Smashing ade: Balgereien erfordern in "Tekken 5" mehr Fingerspitzengefühl als in früheren Episoden. Denn Euer Alter Ego verfügt in seinem Schlag-Repertoire über so genanntes 'Move-Buffering'. Bei Letzterem erfolgt ein Dampfhammer inmitten eines deftigen Fusskicks – "Virtua Fighter" lässt grüßen.

Fazit: Nachdem seit "Tekken 3" lediglich eine optische Evolution stattfand, freuen sich Prügel-Fans dank sinnvoller Neuerungen in puncto Kampfsystem nun auf eine taktische Revolution der glanzvollen Serie. *rf*



PS2 Zerstörbare Umgebung: Werft Feinde durch brennende Holztüren und schlagt Euren benommenen Widersacher k.o.



PS2 Die drei neuen Charaktere (im Bild Raven) fügen sich mit starken Persönlichkeiten nahtlos in das "Tekken"-Portfolio ein.

Tekken 5

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Playstation 2

Entwickler:	Namco, Japan
Hersteller:	Namco
Genre:	Beat'em-Up
D-Termin:	2005

Starkes Comeback: Die "Tekken"-Riege erlernt "Virtua Fighter"-Schlagtechniken und kloppt sich in interaktiven Stages.

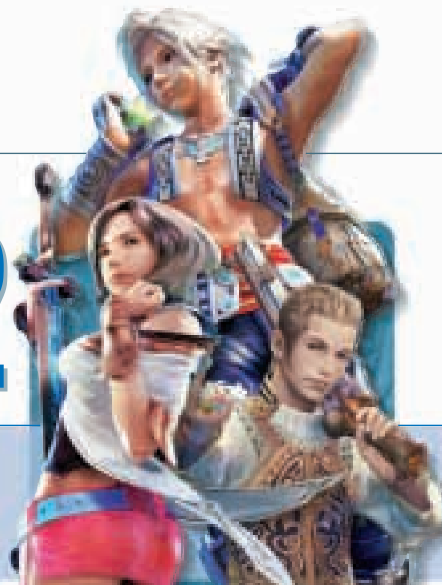
Xbox-Alternative

Splatter-Fans freuen sich Ende 2004 auf **Mortal Kombat: Deception.** Kult-Kämpfer wie Sub Zero schnetzeln und boxen mit harten Bandagen.

Gamecube-Alternative

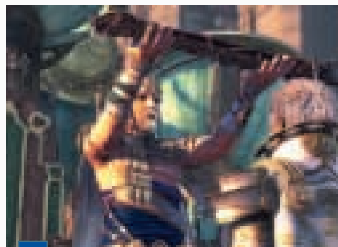
Mit etwas Glück erfreuen sich PAL-Cube-Fans ebenfalls an **Mortal Kombat: Deception.** Eine Veröffentlichung ist zurzeit noch ungewiss.

Final Fantasy 12



Mehr Freiheit für Seefahrer: "Final Fantasy 12" überrascht mit 360°-Kamera, KI-Kumpanen und Piraten-Ambiente.





PS2 Kinoreif: Auch der neuste Teil protzt mit aufwändigen Renderfilmen.

Hisst die Segel und macht die Leinen los, denn die berühmteste Rollenspielserie aller Konsolen entführt Euch in die Welt der Piraten: Schauplatz des Abenteuers ist Ivalice, das Ihr bereits aus "Final Fantasy Tactics Advance" kennt. In einem anderen Zeitalter wird Ivalice vom teuflischen Imperium Archadian überrannt. Allerdings haben die Eroberer nicht mit Freibeuter Vaan, Freundin Penelo, Prinzessin Ashe und weiteren Gefährten gerechnet, die den Schurken einen Strich durch die Rechnung machen. Via fliegender Dschunke lauft Ihr die Häfen der Metropolen an, sammelt Hinweise und nehmt Festungen und Schlachtschiffe aufs Korn.

Rasselnde Säbel

Frischer Wind bläst Euch aber nicht nur durch die Heldenmähne, auch Technik und Spielmechanik sprengen die Maßstäbe früherer "Final Fantasy"-Episoden. Square-Enix will das Spielgeschehen vor allem realistischer gestalten: Vergleichbar mit dem Online-Vorgänger erforscht Ihr eine gigantische 3D-Landschaft, die Kamera lässt sich dabei rundum drehen. Ihr steuert jeweils einen Helden, seine Freunde folgen in kurzem Abstand – als ob Ihr mit Online-Spielern in die Schlacht zieht. Für die Kämpfe wird auch nicht umgeblendet, Ihr könnt die Feinde schon von weitem erspähen, sie umgehen oder angreifen. Das Kampfsystem ähnelt dem in "Final Fantasy 11", es wurde aber mit Party-Kommandos erweitert: Ihr fokussiert einen Feind und befehlt Attacke, dann schlägt der Schützling regelmäßig zu – Zauber und Spezialmanöver lassen sich einschieben. Die Kollegen könnt Ihr anschließend auf dieselbe Weise koordinieren, zudem legt Ihr KI-Verhaltensmuster an: Zehn separat aktivierbare 'Gamebits' lassen Eure Party-Kumpane z.B. nur defensiv zaubern oder die Manöver des Gruppenführers nachahmen. Unzählige Kombinationsmöglichkeiten versprechen taktische Vielfalt. Auch Reichweite von Feind und Freund sind wichtig, denn Ihr umkreist Eure Gegenüber in Echtzeit: Einen Schwertkämpfer spickt Ihr schon mit Pfeilen, bevor er Euch erreichen kann – einfach durchklicken ist in "Final Fantasy 12" nicht drin! *oe*



PS2 Wenn Euch Monster über den Weg laufen, mischt Ihr sie vor Ort auf: Im Gegensatz zu früheren Solo-Abenteuern könnt Ihr den Kampf erstmals selbst eröffnen.

Final Fantasy 12

Playstation 2

Entwickler:	Square-Enix, Japan
Hersteller:	Square-Enix
Genre:	Rollenspiel
D-Termin:	2005



Wenn Square-Enix hält, was die Demo verspricht, wird "Final Fantasy 12" das Rollenspiel-Highlight des kommenden Jahres.

Xbox-Alternative

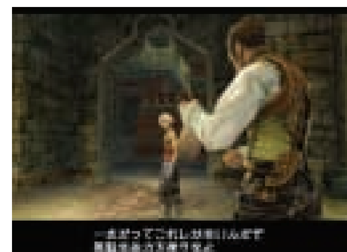
Ab Oktober dürfen hiesige Abenteurer endlich mit **Fable** ihren individuellen Helden erschaffen und formen.

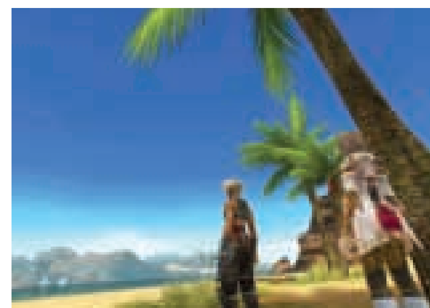
Gamecube-Alternative

Ende dieses Jahres tauchen Würfel-Rollenspieler in die fantasievollen Welten von **Tales of Symphonia** ein.



PS2 Ihr führt die Kamera: Die komplexen 3D-Welten und die eindrucksvollen Lichteffekte lassen sich von allen Seiten bestaunen.





Grand Theft Auto San Andreas



Katze aus dem Sack: Auf der E3 sickerten erste handfeste Infos zu Rockstars potenziellem Megaknaller durch.



PS2 Premiere in der "GTA"-Welt: Erstmals spielt mit Carl Johnson ein dunkelhäutiger Charakter die Hauptrolle bei der in den frühen 90ern angesiedelten Episode.

Was Geheimniskrämerei angeht, macht Rockstar niemand was vor: Beim fünften "GTA"-Teil namens "San Andreas" hielt das Informations-Embargo bisher bombenfest. Zur E3 wurden außerhalb von Exklusiv-Deals ganze drei Bilder mit limitiertem Infogehalt für die Fachpresse veröffentlicht – zumindest glauben wir mal nicht, dass das fertige Spiel komplett orange aussehen wird...

Allerdings gab Rockstar-Chef Sam Houser inzwischen eine ganze Reihe interessanter Neuerungen preis, die wir Euch natürlich nicht vorenthalten wollen. Wer dachte, dass sich das virtuelle Verbrechen wieder auf eine Metropole beschränkt, liegt falsch – "San Andreas" ist nämlich ein ganzer Bundesstaat mit drei Städten: Los Santos (an Los Angeles orientiert), San Firro (San Francisco) und Las Venturra (Las Vegas), jede davon in etwa so groß wie Vice City. Zwischen den Orten pendelt Ihr via Highway und Landstraße und erlebt dabei auch spezielle Missionen oder Geschehnisse, die es innerhalb der Metropolen nicht geben wird. Insgesamt soll die "San Andreas"-Spielfläche etwa vier- bis sechsmal so groß sein wie beim Vorgänger, zu erkunden gibt es also genug.

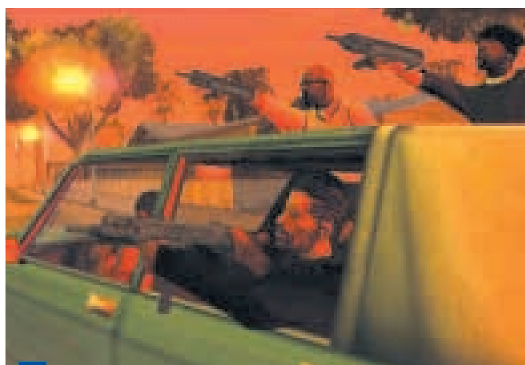
Nicht nur in großen Dingen sorgt Rockstar für Neuheiten, auch an kleinen Details wird kräftig gebastelt: So kann Euer Held erstmals schwimmen und mit zwei Wummen gleichzeitig agieren, muss sich aber auch um die Ernährung kümmern. Mampft Ihr zu wenig, werdet Ihr schlapp, bei zu viel Fast Food nehmt Ihr dagegen (auch grafisch erkennbar) zu und verliert an Agilität. Zum Abtrainieren geht Ihr ins Fitness-Studio oder schnappt Euch ein neues Vehikel: Auf Fahrrädern strampelt Ihr mit rhythmischem Knöpfchenhämmern durch die Stadt.

Genialer Größenwahn

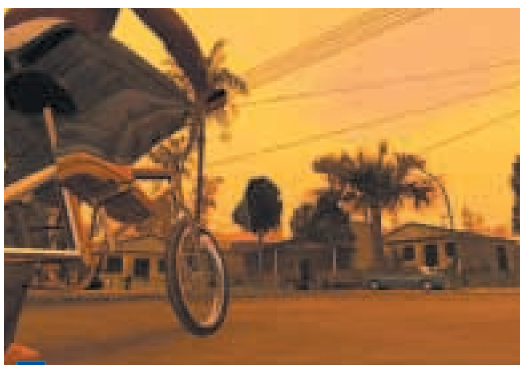
Mehr Wert wird nun auch auf 'interne' Aspekte gelegt: So verlagert sich das Geschehen häufiger in das Innere von Gebäuden, wenn Ihr z.B. in Las Venturra ein Spielkasino besucht oder bei Raubzügen Wohnungen plündert. Auch dem Aufbau des eigenen Imperiums durch Häuserkauf wird eine größere Bedeutung zugewiesen, um abseits der Haupthandlung für noch mehr Abwechslung zu sorgen.

Neben den imposanten spielerischen Erweiterungen verspricht Rockstar aufgemotzte Technik: So soll die künstliche Intelligenz von Passanten und Gegnern cleverer ausfallen und der ganze Bundesstaat optisch eindrucksvoller erstrahlen. Dazu verhilft eine neu entwickelte Streaming-Technik mit aufwändigeren Texturen, die zudem mit schönerer Beleuchtung und Lichtreflexionen veredelt werden. Musikalisch dürfen wir uns erneut auf mehrere Radiostationen freuen, wer also mit Rap nichts anzufangen weiß, kann aufatmen.

Gelingt es Rockstar North tatsächlich, all diese hochtrabenden Ideen bis zur Veröffentlichung unter einen Hut zu bringen, steht uns mit "Grand Theft Autro: San Andreas" wohl ein neues Meisterwerk bevor. *us*



PS2 Mit guten Freunden klappt alles besser. Drive-by-Shootings zu viert erweisen sich als besonders verheerend.



PS2 Antrieb per Muskelkraft: In "San Andreas" kurvt Ihr auf Wunsch mit einem Fahrrad durch die Straßen.

Grand Theft Auto: San Andreas

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Playstation 2

Entwickler:	Rockstar North, UK
Hersteller:	Take 2
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	November

Bewährt geniale "GTA"-Action mit massenhaft Neuerungen: Da steht uns ein neuer Top-Hit ins Gangster-Haus.

Xbox-Alternative

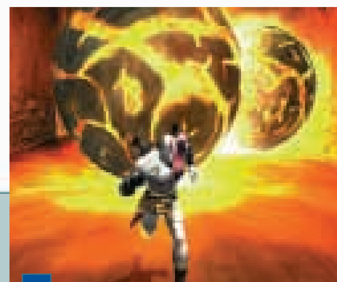
Vermutlich weniger Story, aber mindestens so rabiat: Als Gangster oder Cop ballert Ihr Euch 2005 durch Eidos' **25 to Life**.

Gamecube-Alternative

Außer der Ankündigung weiß man nicht viel, aber mit etwas Glück kehrt Nick Kang mit **True Crime 2** auch auf dem Gamecube zurück.

God of War

Götterdämmerung im alten Griechenland: Sonys Sandalen-Schlachtplatte entpuppt sich als eine der größten E3-Überraschungen.


PS2 Schnell weg: Die Flucht vor Steinkugeln kennen wir aus "Indiana Jones".



Software mit altertümlicher Thematik befindet sich auf dem Vormarsch: Nachdem bereits Capcom mit "Shadow of Rome" in antiken Gefilden wildert, will nun auch Sony ein Stück vom Sagen-Kuchen abknabbern. Das zugehörige PS2-Produkt wird vom hauseigenen Studio in Santa Monica geschaffen: Bei "God of War" steigt Ihr in die Sandalen des Soldaten Kratos. Aus unerfindlichen Gründen belegt Kriegsgott Ares Euren Recken mit einem grausigen Fluch – nur die Büchse der Pandora kann den himmlischen Spuk stoppen. Was folgt, lässt sich am besten als eine Mixtur aus "Soul Reaver" und "Rygar" beschreiben – gewürzt mit einem dicken Spritzer "Devil May Cry". Trotzdem versprüht das rabiate Fantasy-Gemetzel seinen individuellen Charme. Insbesondere das ebenso komplexe wie eingängige Kampfsystem konnte beim E3-Probezock begeistern: Bereits durch banale Aktionstasten-Behandlung entlockt Ihr Eurem Muskelmann herrlich animierte Combo-Kunststücke – da werden Glieder verdreht, Sprungschläge ausgeführt und Rüstungen zerdeppert. Der Schlüssel zum Offensiv-Erfolg: Kratos schwingt keine gängigen Schwerter, sondern lässt zwei Stahlketten ihre blutige Arbeit verrichten.


PS2 Gleich zerfällt die Medusa zu Staub: Solch spektakuläre Manöver führt Euer Krieger nur aus, wenn Ihr beim Bosskampf die richtigen Knöpfchen nachdrückt.

Mit göttlicher Hilfe

Wie es sich für ein modernes Action-Adventure gehört, warten in jedem der weitläufigen Polygon-Szenarien diverse Obermotze auf Euch: Egal ob Steingolem, Zyklop oder Minotaurus – sämtliche Mythologie-Monster könnt Ihr nur durch schnelle Reflexe besiegen. Der finale Todesstoß verlangt nämlich nach korrektem Drücken von eingeblendeten Tastenfolgen: Macht Ihr einen Fehler oder reagiert Ihr zu langsam, entgeht Euer Zwischenboss-Opfer seinem Digi-Schicksal. Wer solch ein hartes Duell für sich entscheidet, sammelt am besten den Kadaver des Opponenten ein. Wozu die Leichenfledderei? Ganz einfach: In den sterblichen Überresten stecken magische Kräfte, die Ihr alsdann für Eure eigenen Zwecke verwendet. So spendiert etwa der Medusa-Kopf einen Zauber, welcher Feinde im Nu versteinert. Noch göttlicher wird's, wenn Ihr den 'God Mode' aktiviert: Dahinter steckt kein Cheat, sondern ein kurzfristiger Kräfteschub – griechische Helden schummeln nicht. *tk*

God of War

Playstation 2

Entwickler:	Sony St. Monica, USA
Hersteller:	Sony
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	1. Quartal 2005



Action-Emporkömmling aus der Antike: technisch wie spielerisch faszinierender Legenden-Cocktail mit Hit-Potenzial.

Xbox-Alternative

'Rätsel mit Gemetzel' lautet auch die Devise von Vivendis **Red Ninja** – der Fernost-Hackepeter erscheint noch in diesem Jahr.

Gamecube-Alternative

Keine Frage: Cube-Abenteurer warten gespannt auf die Render-Rückkehr von Link – **The Legend of Zelda** erscheint erst 2005.


PS2 An Seilen hangelnd nimmt Euer Recke seine Opponenten in die Beinschere und schleudert sie in den Abgrund.


PS2 Simpel, aber effektiv: Per Aktionstasten entfesselt Ihr ein wahres Feuerwerk an martialischen Nahkampf-Attacken.

Doom 3

Grund zum Gruseln: Ohne technisch perfekt zu sein, entführt die Umsetzung des id-Shooters in neue Horror-Dimensionen.

Einen ersten Eindruck des Konsolen-"Doom 3" bekam das journalistisch aktive E3-Publikum schon zwei Tage vor der Messe. Ein zweiminütiger Trailer auf der Xbox-Pressekonferenz sollte die Krönung der multimedialen Selbstbeweihräucherung Microsofts darstellen – hinterließ aber gemischte Gefühle. Die grandiose Grusel-Atmosphäre komponiert aus düsteren Schauplätzen, albtraumhaften Gegnern und nervenzerfetzender Soundkulisse konnte nicht über die große technische Schwäche der von Vicarious Visions (u.a. "Jedi Academy", "Crash Nitro Kart") programmierten Xbox-Umsetzung hinwegtäuschen: Bereits ein bisschen Geballer führte zu einer erschreckend niedrigen Bildrate. 'Wie spielbar kann ein Ego-Shooter sein, von dem sich nicht mal ein Trailer mit ruckelfreien Action-Sequenzen produzieren lässt?' – mit diesem Gedanken und geringen Erwartungen griffen wir in einer abgedunkelten Kabine am Activision-Stand Kopfhörer und Pad, um die aktuelle (und zugegeben frühe) Vorversion anzutesten.

Hochspannung statt Geschwindigkeit

Die Bedenken in puncto Tempo wurden nicht zerstreut, denn "Doom 3" spielt sich im Vergleich zu "Halo 2" & Co. ungewohnt zäh und langsam. Das änderte jedoch nichts daran, dass wir in den folgenden Minuten mit die packendsten Momente der Messe erlebten. In "Aliens"-inspirierter Atmosphäre tritt der Spieler als einzelkämpfender SciFi-Soldat gegen dämonische Horden an, Labyrinthe aus Gängen und Labors führen tief hinein in einen Mars-Forschungskomplex und die Brutstätte des Bösen. Schon der erste Raum des Testlevels verursacht Anspannung und Schreckmomente: Es ist düster hier, eine Lampe an der gegenüberliegenden Seite pendelt und legt gespenstische Schatten auf die Szenerie. Ein paar Meter weiter steht ein Bürostuhl, auf ihm eine blutüberströmte Leiche. Leiche? Nicht ganz. Irgendeine teuflische Form des Lebens muss noch in der Kreatur stecken, denn wir hören ein bedrohliches Knurren aus ihrer Richtung. Als wir uns nähern, erhebt sich der Zombie und wankt uns entgegen, bis wir ihn mit einem halben Dutzend Kugeln stoppen.

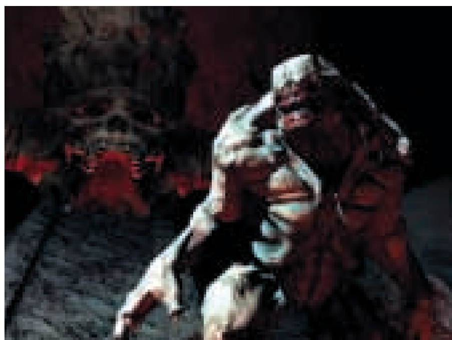
XB Feine Echtzeit-Schatten, hübsche Spiegeleffekte und aufwändig gestaltete Gegner bringen die Xbox an die Grenzen ihrer Leistungsfähigkeit.

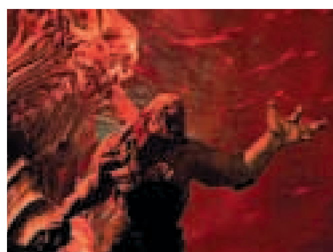
Wer nicht hören will...

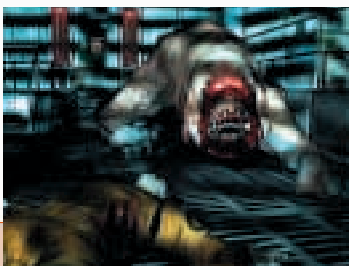
Das Grunzen, Stöhnen, Knurren und Kreischen ist unser ständiger Begleiter bei der furchtsamen Wanderung von Raum zu Raum. Die Geräusche sind mehr als billige (Surround-)Effekte, die uns anspannen und zum Schwitzen bringen. Als fundamentale Spielelemente retten sie oftmals unser Leben. Denn das gesamte Level ist gespickt mit dunklen Ecken und tiefschwarzen Passagen, in der Düsternis lauern Monstrositäten, die uns plötzlich anfallen oder mit Feuerbällen und Schusswaffen attackieren. Wir müssen auf unsere Ohren vertrauen oder aber mit der Taschenlampe Licht ins Dunkel bringen. Dumm nur, dass dazu die Waffe weggelegt werden muss und bizarre Gegner wie die vierbeinigen Spinnenwesen oder der froschartig springende, graue Koloss ebenso agil wie blutgierig sind. In einer Hand voll Räume lassen wir durch kopfloses Voranstürmen mehrere Male unser Leben, bis wir den Dreh raus haben und die wahre Natur von "Doom 3" begreifen: Trotz spärlichem Ego-Shooter-Befehlssatz (Ballern, Strafen, Waffenwechsel, Kontext-sensitive Aktionstaste) ist die

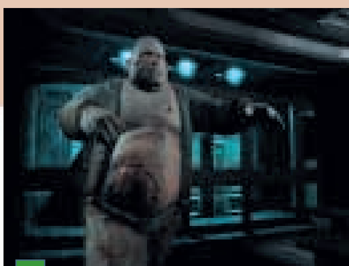


XB Gegner ohne Seele, aber mit umso mehr Charakter: Gewagte Experimente der Union Aerospace Corporation entfesseln auf dem Mars die Mächte der Finsternis und bescheren dem Spieler eine gewaltige Gänsehaut.









XB Durchgehend düster: Tageslicht gibt's bei "Doom 3" nicht zu sehen.



XB Zum Glück verraten sich die meisten der im Dunkeln lauernden Monster durch Geräusche. Sobald Ihr das Licht auf sie richtet oder zu nahe kommt, greifen sie an.

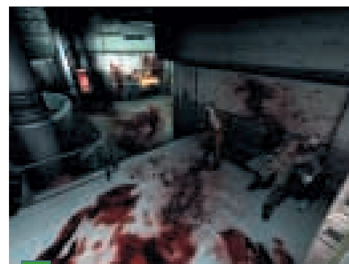


XB Mächtige Kreaturen: Der übermenschlichen Kraft der Monster setzt Ihr das typische Ego-Arsenal aus MG, Shotgun und Granaten entgegen.

Mars-Saga kein rasanter Actionstreifen, sondern ein langsames Grusel-Abenteuer mit grandioser Atmosphäre. Die Bildrate mag niedrig sein, "Doom 3" aber lebt von anderen Qualitäten. Aufwändige Licht-, Schatten- und Raucheffekte, üppige Texturen und schrecklich detaillierte Kreaturen bringen die Hardware an ihre Grenzen – genauso wie die Spieler. Wir waren jedenfalls ganz glücklich, nach unserem Abstecher in die Dunkelheit wieder in den lauten, bunten Messetrubel eintauchen zu können.

Du bist nicht allein

Als Ausgleich für die technische Unterlegenheit bietet das Konsolen-"Doom 3" ein exklusives Feature: Über Xbox Live bekriegen sich nicht nur vier Ego-Abenteurer beim Deathmatch, auch kooperatives Spiel ist im Internet (oder via System-Link) möglich. Als Zweier-Team spendet Ihr Euch gegenseitig Feuerschutz und Licht. Ein Splitscreen bleibt außen vor, ebenso wie eine PS2- oder Cube-Variante – 'technisch nicht möglich' lautet id-Softs knapper Kommentar. *sf*



XB Eimerweise Blut: "Doom 3" folgt dem fragwürdigen Messetrend.

Doom 3

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Xbox

Entwickler:	Vicarious Visions, USA
Hersteller:	Activision
Genre:	Action
D-Termin:	4. Quartal

Kompetente Umsetzung eines PC-Meilensteins: äußerst gruseliger Ego-Shooter – langsam, aber schrecklich schön.

Playstation 2-Alternative

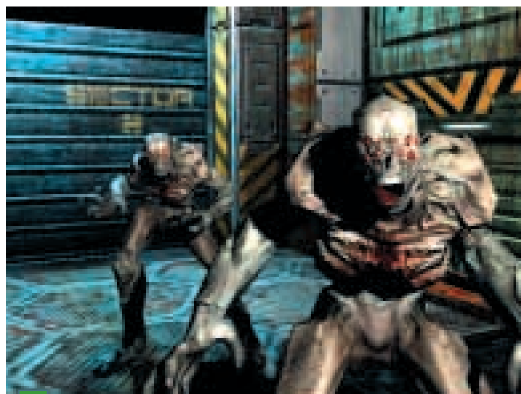
Noch in diesem Jahr gruseln sich PS2-Besitzer in den bizzaren Szenarien von **Silent Hill 4: The Room**.

Gamecube-Alternative

Mit mehr Action als gewohnt gehen Nintendo-Fans in **Resident Evil 4** auf Zombiejagd – das Halali ist fürs 4. Quartal geplant.



XB Zombie-Armee: Viele Feinde rekrutieren sich aus den früheren Bewohnern der Mars-Kolonie.



XB Teufel und Dämonen: Das fantasievolle Gegner-Design steht ganz in der Tradition der ersten beiden "Doom"-Teile.

Jade Empire



Neues vom Rollenspiel-Olymp: Biowares kuriose Nippon-Expedition mausert sich zur größten Genre-Hoffnung – wir prügeln Probe.

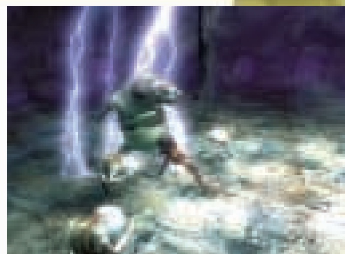
Spätestens seit dem grandiosen Erfolg von "Star Wars: Knights of the Old Republic" schauen Rollenspiel-Fans gespannt nach Kanada: Welchen Software-Hit heckt die Edelschmiede Bioware wohl als nächstes aus? Und wird der Asia-Cocktail "Jade Empire" seinen Vorschusslorbeeren gerecht? Um die Antwort auf letztere Frage herauszufinden, traf sich MAN!AC mit den Entwicklern höchstpersönlich. Soviel vorweg: Wir spielten die nächste RPG-Referenz!

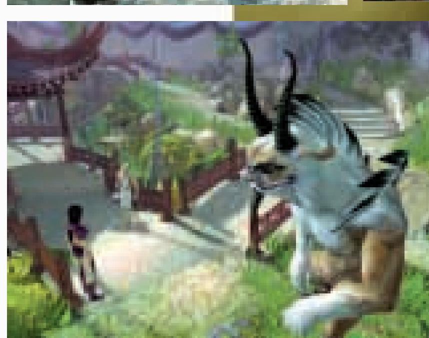
Magische Martial-Arts

Zu Beginn des epochalen Fernost-Abenteuers sucht Ihr Euch einen von sieben vorgefertigten Charakteren aus: Während etwa Furious Ming sein Stärkedefizit per Schnelligkeit wettmacht, besticht Lotusblüte Wu durch Allround-Fähigkeiten. Wer lieber individuelle Präferenzen ausleben will, bastelt sich hingegen eine Eigenbau-Figur zusammen. Nach dieser eher trockenen Personenwahl wartet eine umso schönere Fanasy-Welt auf ihre Entdeckung: Flatternde Vogelschwärme, idyllische Ländereien sowie charismatische Polygon-Bewohner versetzen Euch direkt ins fernöstliche Jade-Imperium – kein Vergleich zum optisch eher schlichten "Knights of the Old Republic". Der größte Coup ist den Machern jedoch mit dem Action-orientierten Kampfsystem gelungen: Taktik-Veteranen mögen zwar die Stirn runzeln, aber die Geplänkel im Beat'em-Up-Stil fesseln durch Zugänglichkeit wie Spieltiefe.

Trefft Ihr auf eine der unzähligen Feindkreaturen, geht Euer Alter Ego automatisch in Gefechtsstellung: Via Aktionstasten lassen sich sodann Attacken und Ausweichmanöver befehlen. Seine Vielschichtigkeit zieht die Echtzeit-Klopperei aus den über dreißig zuschaltbaren Prügel-Stilen: Ein Druck aufs Digikreuz genügt und schon wechselt Euer Recke von 'Legendary Fist' (blitzschnelle Handkanten) zu 'Willow' (defensive Aufgabegriffe). Zauberkünstler setzen hingegen auf feudalen Hokuspokus: Wer etwa die Feuer-Magie aktiviert, dessen Arme verwandeln sich temporär zum Flammenwerfer. Wie in alten Kung-Fu-Filmen dürft Ihr zudem Eure Chi-Kräfte mobilisieren bzw. jedweden Kampfstil nochmals verstärken. Eine Zeitlupe namens 'Focus' rundet das manigfaltige Offensiv-Repertoire schließlich gebührend ab.

Als Belohnung für Eure Mühen hinterlassen abgemurkste Bösewichte Perlen: Die Klunker passen in ein Amulett, welches Statuswerte verbessert oder neue Sprüche freischaltet. *tk*







XB Tausche Feind gegen Verbündeten: Wer eines der riesigen Bossmonster besiegt, darf sich fortan selbst in dessen Gestalt verwandeln.



XB Konzentriert Ihr Eure Chi-Kräfte, glühen die Hände der Helden.



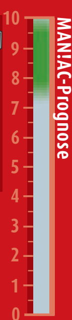
XB Upgrade: Durch Aufleveln wird aus den Feuerbällen ein Flammendrache.

Jade Empire



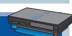
Xbox

Entwickler:	Bioware, Kanada
Hersteller:	Microsoft
Genre:	Rollenspiel
D-Termin:	März 2005



Furiose Echtzeit-Gefechte, liebevolle Charaktere, grandiose 3D-Optik und interaktive Handlungsstränge – noch Fragen?

Playstation-2-Alternative

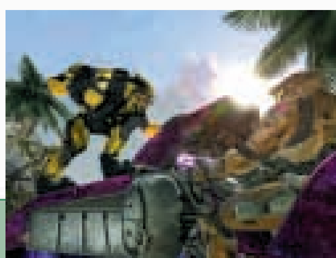


Der Platzhirsch rüstet sich zum Gegenschlag: Square-Enix' **Final Fantasy 12** erscheint ebenfalls Anfang 2005 in Europa.

Gamecube-Alternative



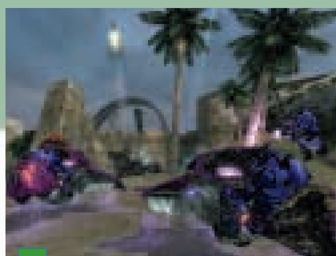
Gute Nachrichten für Cube-Fantasten: Namcos malerisches Nippon-RPG **Tales of Symphonia** kommt im 4. Quartal nach Deutschland.



Halo 2

Live aus Los Angeles: MAN!AC hat die kommende Xbox-Hoffnung angespielt – Master Chief im Kreuzfeuer.





XB Per X-Taste könnt Ihr den Fahrer eines Ghosts aus dem Cockpit treten.

Stichtag für Shooter-Fans: Nach langem Verschiebungs-Marathon soll Microsofts Xbox-Flaggschiff "Halo 2" nun definitiv am 9. November erscheinen. MAN!AC wollte nicht so lange warten und nahm an einer Multiplayer-Sitzung für ausgesuchte Journalisten teil – 60 Minuten genügten, um alle Zweifel an der Qualität des Action-Spektakels zu zerstreuen.

Geschichten von der Front

Das vorgeführte Szenario hört auf den wohlklingenden Namen Zanzibar: Am Fuße einer Gebirgskette steht die Titel gebende Festung. Vom Zentrum der Burg führen Feldwege an den nahe gelegenen Sandstrand – unfassbar, dass diese malerische Kulisse schon wenig später zum heiß umkämpften Schlachtfeld mutiert. Wir starten als Mitglied des roten Teams, unsere Aufgabe: Von der Küste aus ins feindliche Hauptquartier eindringen und die dortige Flagge stibitzen. Was bereits nach wenigen Schritten auffällt: Nicht nur die butterweiche Steuerung begeistert, sondern auch der optische Gesamteindruck – schönere Levels gibt's höchstens auf Hightech-Computern. Doch jetzt ab ins Getümmel: Mit der Battle-Rifle unterm Arm schwingt sich unser Recke auf den Schützenstand eines geparkten Warthog-Jeeps. Trotz der miesen Fahrkünste eines spanischen Redakteurs-Kollegen erreicht die Digi-Karre schließlich den Burghof. Dumm nur, dass der blaue Verteidiger-Trupp bereits hinter stationären Kanonen sitzt – die Jungfernfahrt nimmt ein explosives Ende. Beim zweiten Versuch gehen wir strategischer vor: Ein Geheimgang führt uns direkt ins Herz von Zanzibar, wo die ersehnte Flagge scheinbar unbeschützt rumsteht. Weit gefehlt: Feindliche Soldaten überrumpeln den teutonischen Eindringling per Nahkampfattacke – ein simpler Druck auf die B-Taste hat unser Schicksal besiegelt. Nach dem Motto 'Aller guten Dinge sind drei' versuchen wir ein letztes Mal unser Glück: Dank der Boost-Funktion (L-Taste) des Ghost-Gleiters geht's flugs vors Haupttor – selbst die zielsuchenden Raketen eines Blauhelms können den Ansturm nicht verhindern. Unsere Teamkollegen sind indes nicht untätig bzw. öffnen via Schalttafel die Pforte zum Flaggenraum. Jetzt nur noch den letzten Wächter via beidhändigem Dauerfeuer erledigen und rein ins Siegesglück? Falsch gedacht: Während wir mit wehender Fahne zur Küste hetzen, schnappt sich der offensichtlich geschickteste Blaumann ein Plasma-Schwert – die meisten Mitspieler wissen nicht mal, dass es diese versteckte Waffe gibt! Am Strand kommt's dann zum Finale: Zwei Aufwärtshaken mit der Energieklinge genügen, um unser Alter Ego (und damit auch alle Hoffnung des roten Teams) zu begraben. Wir verlassen den E3-Stand schließlich um zwei Erkenntnisse reicher: Zum einen sollte man nie mit spanischen Journalisten spielen, zum anderen wird sich die Wartezeit auf "Halo 2" lohnen. *tk*



XB Schwertkampf der Zukunft: Via Plasmaklinge schickt Ihr unvorsichtige Widersacher mit einem einzigen Schlag über den Jordan.



XB Heiß umkämpft: Im Flaggenraum der Zanzibar-Festung liefern sich die beiden Teams ein erbittertes Gefecht.



XB Martialische Aussichten: Während der blaue Elite Covenant auf dem Wachturm verweilt, geht's am Strand rund.

Halo 2

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Xbox

Entwickler:	Bungie, USA
Hersteller:	Microsoft
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	November

Ob Hochglanz-Grafik, intuitive Steuerung oder gigantisches Online-Angebot – bei "Halo 2" wirkt alles wie aus einem Guss!

Playstation 2-Alternative

Kein schlechter Ersatz: Sony kontert mit seiner PS2-exklusiven Shooter-Bombe **Killzone** – schon im September wird losgeschossen.

Gamecube-Alternative

Für Ego-Fanaten weiterhin die letzte Hoffnung: Nintendos **Geist** besticht durch innovative Ideen und stimmungsvolle Optik.

Conker: Live & Reloaded

Der abgedrehteste Held der N64-Welt ist wieder da! Rare präsentiert Conkers Xbox-Premiere in opulenter Grafik-Kulisse samt gehaltvollen Live-Modi.

Als ein knuffiges Eichhörnchen namens Conker erstmals die N64-Bühne betrat, reagierte das Publikum abwertend. 'Zu süß', 'zu kindisch' waren die Reaktionen. Nach einem drastischen Image-Wechsel erschien "Conker's Bad Fur Day", das schnell zum Kult avancierte. Nun schickt sich Rare an, das schlecht erzogene Nagetier mitsamt seinem schwarzen Humor und fiesen Parodien auf die Xbox zu portieren.

In der Einzelspieler-Kampagne erwartet Euch die komplett überarbeitete N64-Episode. Viele Kritikpunkte wie hoher Schwierigkeitsgrad wurden eliminiert und teils langatmige Spielsequenzen gestrafft. So freuen sich Kenner der Vorlage wie Neulinge über abwechslungsreiche Levels. Grafisch leitet der neue "Conker" einen Quantensprung ein: So besticht der pelzige Held mit bis dato unerreicht hübschem Fell, das aus einzelnen Haarbüscheln besteht und sich der Bewegung bzw. dem Wind anpasst. Die quietschbunten Umgebungen trumpfen daneben mit vielen Details und hoher Fernsicht auf. Im Wind wogende Pflanzen sowie Echtzeit-Schatten tragen beträchtlich zum neu gewonnenen Realismus bei. So bekämpft Ihr Zigarren rauchende Riesen-Wespen, löst ein monströses Fäkalproblem in feinster Xbox-Optik und zeigt einem wild gewordenen Stier den richtigen, aber schmerzhaften Weg.







XB Kann Conker ein Wässerchen trüben? Das zuckersüße Nagetier gefällt mit hübscher Knuddel-Optik samt ausgeklügeltem Haar- und Grasmodell.

Live-Scharmützel

In der komplett neuen Online-Kampagne sind zwei Szenarien verfügbar, die den Zweiten Weltkrieg bzw. zukünftige Terminator-Schlachten parodieren. Dabei treten bis zu 16 Spieler bzw. Teams zu je acht Leuten gegeneinander an. Davor habt Ihr die Wahl aus sechs knuddeligen Charakter-Klassen mit eigenen Wummen, Fähigkeiten und Vehikeln. Im Gegensatz zu schwer bewaffneten Soldaten verlassen sich Schleicher lieber auf Lichtschwert und Stealth-Fähigkeiten. Piloten indes transportieren ihre Teamkollegen per Jet flugs durchs Level.

Leider ist "Conker Live & Reloaded" erst zu 60 Prozent fertiggestellt – Freunde makabrer Unterhaltung müssen sich wohl oder übel noch bis 2005 gedulden. *ts*

Conker: Live & Reloaded

Xbox

Entwickler:	Rare, England
Hersteller:	Microsoft
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	2005

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

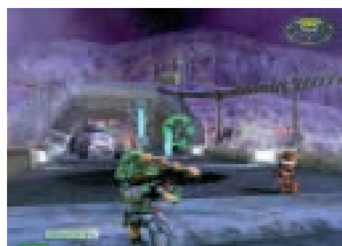
Herrlich schräges Knuddel-Abenteuer mit rabenschwarzem Humor und umfangreicher Online-Kampagne.

Playstation-2-Alternative

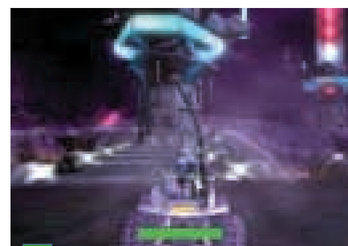
Ballerfreudige Jump'n'Run-Freunde legen schon mal Raketenwerfer und Schraubenschlüssel für **Ratchet & Clank 3** zurecht.

Gamecube-Alternative

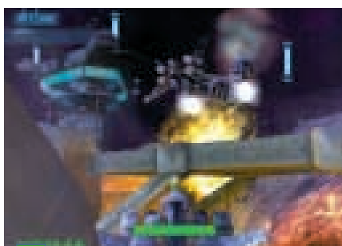
Schwarzen Humor und viele Gags finden Gamecube-Besitzer beim Knigge-fremden Oger in **Shrek 2**.



XB In den Online-Teams übernimmt jeder Charakter bestimmte Aufgaben.



XB Der Einsatz diverser Vehikel garantiert viel Multiplayer-Vergnügen.



XB Dank Mini-Jet transportiert Ihr Eure Mannschaft und überrascht Gegner.









„Kein Ereignis in der Geschichte der USA wurde so oft missverstanden wie der Vietnamkrieg. Erst wurde falsch darüber berichtet, dann geriet er in Vergessenheit. Selten zuvor haben sich so viele Menschen über so vieles geirrt. Und nie waren die Folgen eines Missverständnisses so tragisch." – Richard Nixon

SHELLSHOCK™ NAM '67



PC CD



PlayStation 2



eidos

www.eidos.com

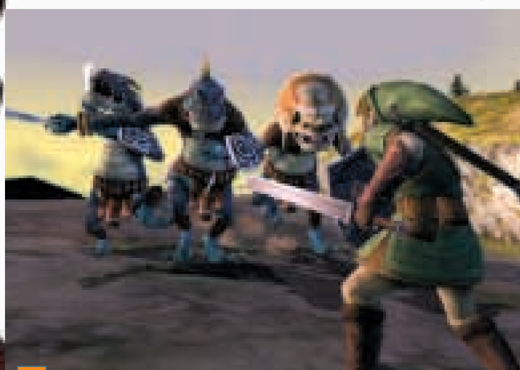
The Legend of Zelda

Ekstatischer Beifall für die Messe-Sensation: Link streift seine Cel-Shade-Klamotten ab und reitet in realistischer 3D-Optik durch Hyrule.

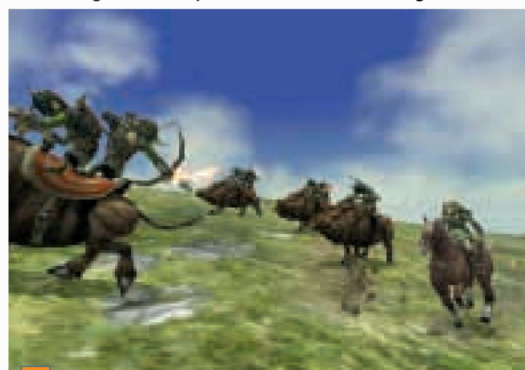
Damit haben selbst eingefleischte Enthusiasten nicht gerechnet: Am vermeintlichen Ende der unterhaltsamen und aufschlussreichen Nintendo-Pressekonferenz fällt der Vorhang zum krönenden Finale: Urplötzlich ertönt der orchestrale "Conan"-Sound und eine bedrohliche Horde Goblins marschiert vor dem blutroten Sonnenrund auf die versammelte Journalisten-Schar zu. In atemloser Spannung harren wir angespannt aus. Was als nächstes wohl kommen mag? Mit einem Mal wechselt das dramatische Szenario und ein erwachsener Link galoppiert aus einem opulenten Schloss. Begleitet von frenetischem Jubel setzt Link seine rund einminütige Trailer-Reise fort, bis aus dem Dunkel "Zelda"-Erfinder Shigeru Miyamoto mit Schwert und Schild auf der Bühne erscheint. Der Spiele-Guru spricht mit zündendem Humor über "Zeldas" Protagonisten Link und verschwindet wieder. Wir erfahren aus erster Hand, dass "The Legend of Zelda" auf einer modifizierten "Wind Waker"-Engine basiert und direkt von einer Gamecube-Entwicklerstation stammt. Doch für technische Fakten sind die Anwesenden nicht zu begeistern, sie wollen die sensationellen Spielszenen noch einmal sehen!

Hoch zu Ross

Dreißig Minuten nach der ergreifenden Vorführung sammeln wir uns und sind aufnahmefähig für die harten Fakten: Wie beim N64–Meilenstein "The Ocarina of Time" erforscht Ihr Hyrule auf dem Rücken eines Pferdes. Miyamoto spricht vom Wandel und der Weiterentwicklung Links. Dies erkennt Ihr auf den ersten Blick: Neuerdings verteidigt sich Euer Alter Ego auch im Galopp mit Waffengewalt – augenscheinlich stand Peter Jacksons "Herr der Ringe" bei den

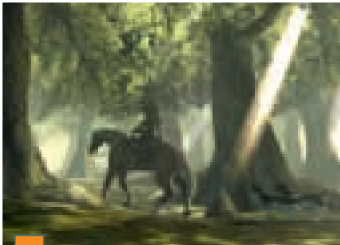


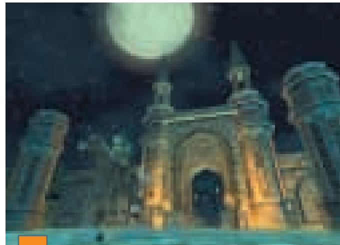
NGC Gruseliger Echsentanz: In den mannigfaltigen Duellen steuert Ihr Link aus der Third-Person-Perspektive.



NGC Anstatt auf dem launenhaften Meer rumzusegeln ("Wind Waker"), reitet Ihr nun hoch zu Ross.

E3 ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO – LOS ANGELES – 2004


NGC Links bester Freund ist sein Pferd, was die kläffenden Tölen sichtlich stört.

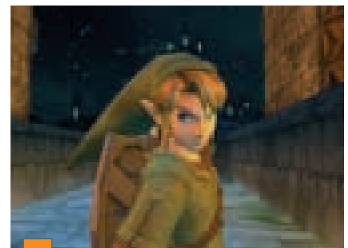

NGC Ein spielbestimmendes Element sind die Tag- und Nachtwechsel.

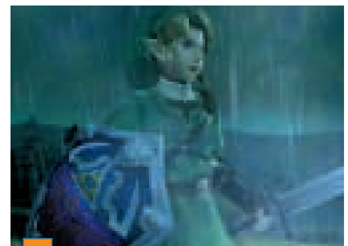

NGC In den Echtzeit-Kampfsequenzen beharken Euch mehrere Gegner gleichzeitig. Dank neuem Angriffssystem kontert Ihr feindliche Schwerthiebe direkt.


NGC "Herr der Ringe"-inspirierte Schlachten eröffnen neue Dimensionen: Friedliche Reisen auf dem Pferd ("Ocarina of Time") sind passé – stattdessen kreuzt Ihr die Klingen mit miesen Bokoblins und schmeißt feindliche Reiter via Hieb aus dem Sattel.

brachialen Schlachten Pate. Zudem erforscht Link die riesige Szenerie bei verschiedenen Wetter-Bedingungen, Tag- und Nacht-Wechsel natürlich inklusive. Damit nicht genug: So löst Ihr in den mannigfaltigen Dungeons komplexer gestaltete Rätsel, die über simples Steinerücken hinaus gehen. Dank Vogel- und Third-Person-Perspektive habt Ihr jederzeit den völligen Überblick.

Nintendo beweist mit dem neuen "Zelda" ein offenes Ohr für Kundenwünsche: Denn obwohl das Cel-Shading-"Wind Waker" spielerisch überzeugte, gab es in puncto Optik eine Welle der Entrüstung. Auch die Verkaufszahlen sprechen Bände: Während sich "Ocarina of Time" weltweit ca. 7,6 Millionen Mal verkaufte, wurden von "Wind Waker" bis dato lediglich knapp drei Millionen Exemplare abgesetzt. Die Rückbesinnung auf das Spaceworld-Demo (2000), als sich der erwachsen-realistische Link mit Ganondorf duellierte, scheint ergo ein kluger Schachzug zu sein. *rf*


NGC Darauf haben (fast) alle gewartet: Auge in Auge mit dem realen Link.


NGC Verschiedene Wetterbedingungen machen es Eurem Helden schwer.

The Legend of Zelda

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Gamecube

Entwickler:	Nintendo, Japan
Hersteller:	Nintendo
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	2005

Zauberhaft: Erlebt als erwachsener Link ein fantastisches Abenteuer mit vielen Neuerungen – der Mega-Hit 2005!

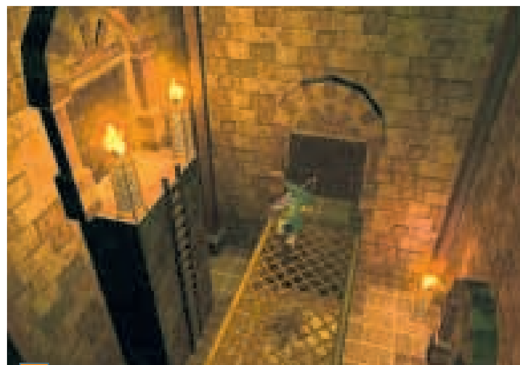
Playstation 2-Alternative

Auf der E3 nicht gezeigt, aber bereits angekündigt: Erlebt in **Dark Cloud 3** ein düsteres Abenteuer mit Unmengen Sidequests.

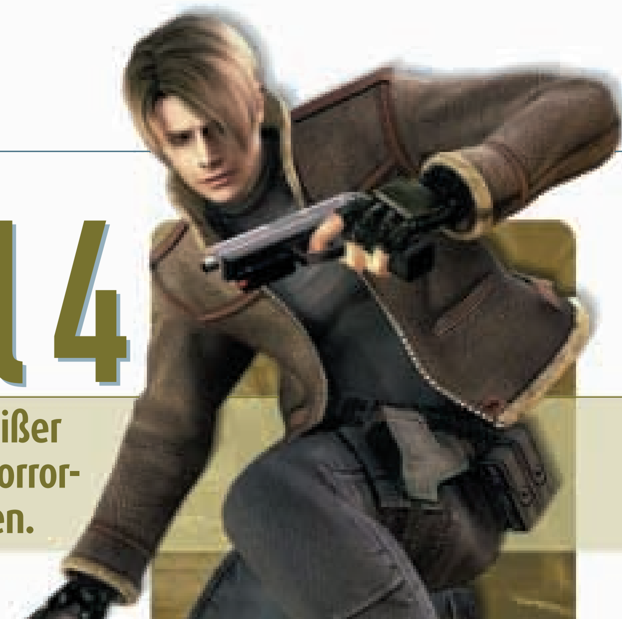
Xbox-Alternative

In der nächsten Ausgabe testen wir den RPG-Action-Adventure-Mix **Sudeki** mit vier coolen Helden und gigantischer Welt.


NGC Realistische Licht- und Schatteneffekte: Doch wegen dieses Ungetüms bleibt Euch kaum Zeit, die Grafik zu bewundern.


NGC Die Perspektive ändert sich in den Dungeons: Nutzt die Top-Down-Variante für eine bessere (Rätsel-)Übersicht.

Resident Evil 4



Nichts wird im Nintendo-Lager heißer gehandelt als Infos zu Capcoms Horror-Hoffnung – hier die neusten Fakten.



NGC Geheimnisvoll: Seltsame Ereignisse und Charaktere geben Rätsel auf.

Nach der Enthüllung von Teil 4 (siehe MAN!AC 05/04) standen Medienwelt und "Resident Evil"-Fans Kopf: Während die fantastische Optik bei allen auf uneingeschränkte Begeisterung stieß, bereitete das rigorose Umkrempeln der Spielmechanik hin in Richtung Action einigen eingefleischten Serienliebhabern dezente Kopfschmerzen. Wie auch immer man zu den Änderungen stehen mag – unser erneutes Probespiel auf der E3-Messe bestätigte unsere ersten Eindrücke: "Resident Evil 4" behauptet mit jedem neu preisgegebenen Schauplatz den Anspruch, Most-Wanted-Titel Nummer Eins zu sein.

Bodyguard

Wie bereits bekannt, reist Leon S. Kennedy nach Europa, um die entführte Tochter des US-Präsidenten zu retten. Und tatsächlich: Im Verlauf des Abenteuers trefft Ihr Ashley, die Euch fortan in einigen Abschnitten an der Backe klebt. Zum Glück seid Ihr Manns genug und beschützt das hilflose, CPU-gesteuerte Mädel mit ratternden Maschinenpistolen, vernichtenden Raketenwerfern oder zielgenauen Sniper-Wummen. Dabei agiert Eure weibliche Begleitung alles anders als blond: Sie duckt sich, sobald Leon in ihre Richtung zielt und kauert sich Deckung suchend hinter Eurem muskulösen Körper zusammen.

Der actionlastige Spielverlauf ist zudem geprägt von zahllosen, an "Shenmue" erinnernde 'Quick Time Events'. So hämmert Ihr auf der Flucht vor einem tonnenschweren Felsen wild auf den X-Knopf, drückt die Schultertasten im rechten Moment, um einem Riesentroll auszuweichen und malträtiert den A-Button, um beim Kampf mit einer Seeschlange das rettende Boot zu erreichen. Selbst spektakuläre Sprünge von einem Kronleuchter zum anderen gelingen via simplem Tastenkommando. Entscheidender Vorteil: Diffizile Padmanöver bleiben außen vor, Ihr könnt Euch voll und ganz der spektakulären Action hingeben. Und davon gibt's jede Menge: Schließlich laden Sensen bewehrte Teufelsmönche und Beil schwingende Bauern bestimmt nicht zum Tanztee. *os*



NGC Euer Alter Ego greift zu durchschlagenden Argumenten: Via Raketenwerfer zerstört Ihr kompromisslos die Polygon-Umgebung.



NGC Teufelsaustreibung mal anders: In einem opulenten Schloss muss sich Leon gegen Sensen schwingende Ordensbrüder verteidigen und gleichzeitig seine weibliche Begleitung beschützen.

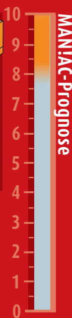
Resident Evil 4

Gamecube

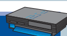


Entwickler:	Prod. Studio 4, J
Hersteller:	Capcom
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	1. Quartal 2005

Der E3-Probezock untermauert unsere euphorische Prognose: "Resident Evil 4" wird das Gamecube-Spiel des Jahres.



Playstation-2-Alternative



Trotz fehlender Online-Option in Europa bringt **Resident Evil: Outbreak** ab Herbst kompetente Horror-Unterhaltung auf die Sony-Konsole.

Xbox-Alternative



Weniger Action, aber nicht minder packende Atmosphäre verspricht **Silent Hill 4: The Room** ab September.

Paper Mario 2

Dünn wie Papier, aber keinesfalls flach: Mario begeistert mit zahllosen Gags und Action-Kämpfen vor hilfreichem Publikum!

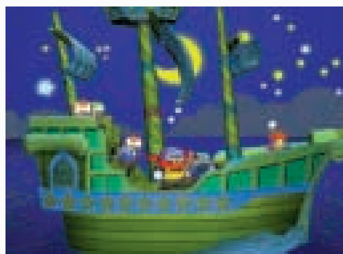
Über die Handlung des neuen "Mario"-Rollenspiels wollte Nintendo auf der E3 noch nichts verraten: Lediglich drei Abschnitte der komplexen Abenteuerwelt durften die Besucher anzocken, nämlich Wald, Burg und Sternenstraße. Wie im Vorgänger ist Mario flach wie Papier, Ihr steuert den Klempner aus der Seitenansicht. Neu sind allerdings Zoom-Kamera und schräge Perspektiven, die mehr Dynamik ins Abenteuer bringen. Außerdem haben die Macher mehr Papiereffekte eingebaut: So kann Mario durch Türritzen gleiten und sich zum Flieger falten, um Abgründe zu überqueren. Für Staunen sorgen auch die Umblendeffekte: Beim Szenenwechsel wird etwa der komplette Bildschirm zusammengeknüllt.

Die Mario-Show

Spielerisch kombinieren die Entwickler die besten Elemente des N64-Vorgängers "Paper Mario" und dem GBA-Ableger "Superstar Saga": Neben den bekannten Such- und Schalterrätseln unterhalten Euch zahllose Minispiele. Darunter finden sich auch klassische Jump'n'Run-Levels, in denen Ihr Mario oder Bowser steuert. Letzterer mampft mächtig Fleisch, um auf Bildschirmgröße anzuschwellen.

Die spektakulärste Verbesserung ist aber das neue Action-Kampfsystem, bei dem auch Zuschauer eine Rolle spielen: Wie im Vorgänger hämmert und stampft Ihr auf einer Bühne, dabei steuert Ihr gleichzeitig Mario und einen Freund wie Luigi oder Watschelpilz: Für spektakuläre Teammanöver und gekonnte Paraden wirft das Publikum Gold und Extras auf die Bühne! Ihr könnt auch um Applaus bitten, der verschafft Euch dann Zauberenergie.

Aber nicht alle Zuschauer sind zufrieden, übel gelaunten Zeitgenossen werdet Ihr ebenfalls eine Abreibung verpassen. Für lockere Stimmung sorgen wie gewohnt witzige Dialoge mit närrischen Hinweisen auf andere Nintendo-Spiele, aber auch jede Menge grafische Gags. So entdeckt Ihr etwa Piranha-Pflanzen im Publikum, die ihre Banknachbarn verspeisen – auch uns läuft schon das Wasser im Mund zusammen! *oe*



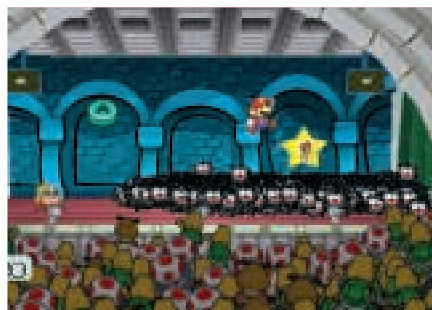


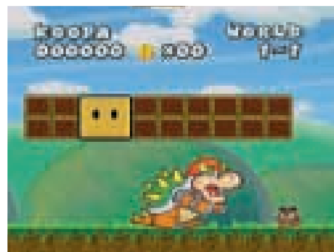
NGC Da purzeln die Skelette: Auch "Matrix" nimmt Mario auf die Schippe.



NGC Unfair: Im Gegensatz zum Vorgänger trefft Ihr in "Paper Mario 2" auch auf gigantische Obermotze wie diesen Drachen – nur mit Taktik werdet Ihr siegen!







NGC Abwechslung ist Trumpf: Ihr erforscht die umfangreiche Abenteuerwelt, kämpft vor tosendem Publikum (rechts oben) und zockt Minispiele wie Hüpflevels (rechts).

Paper Mario 2

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Gamecube

Entwickler:	Nintendo, Japan
Hersteller:	Nintendo
Genre:	Action-Rollenspiel
D-Termin:	4. Quartal

Lacht Euch schlapp: Mit vielfältigen Aufgaben und klasse Gags verspricht "Paper Mario 2" optimale RPG-Unterhaltung.

Playstation-2-Alternative

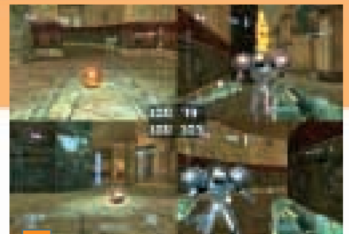
Zumindest optisch eine Alternative: Ohne RPG-Part, dafür mit umso mehr Action – **Viewtiful Joe 2** im Anflug auf die Sony-Konsole.

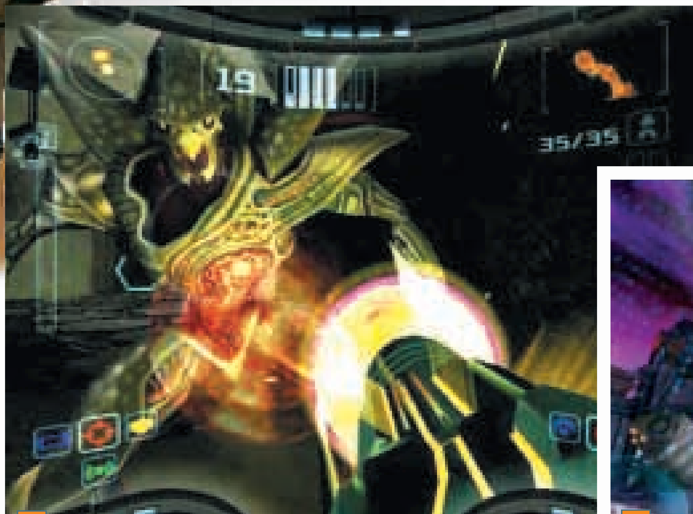
Xbox-Alternative

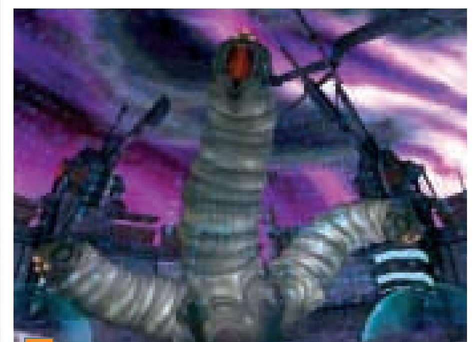
Für Microsoft-Fans gibt's nicht mal optisch etwas Vergleichbares. Action-RPG-Freunde müssen so auf **Sudeki** ausweichen.

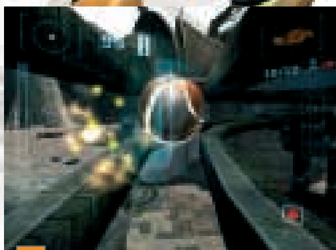
Metroid Prime 2: Echoes

Die Rückkehr einer Ikone: Samus Aran lädt erstmals zu Mehrspieler-Gefechten.


NGC Nur Splitscreen? Ob Multiplayer auch über LAN läuft, steht nicht fest.


NGC Noch das geringere Übel: Die Space-Piraten tauchen dieses Mal nur als Neben-Bösewichte auf – eine beunruhigende Tatsache.


NGC Kein "Metroid" ohne Bosse: Zwischenmotze wie dieser Riesenwurm sorgen für Nervenkitzel.


NGC Aufgewertet: Der Morphball kommt nun häufiger zum Einsatz.

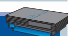
Metroid Prime 2 Echoes

Gamecube


Entwickler:	Retro Studios, USA
Hersteller:	Nintendo
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	Dezember

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Bewährte Solo-Spielmechanik trifft auf heiße Multiplayer-Modi – der Stoff, aus dem die Träume eines "Metroid"-Fans sind.

Playstation-2-Alternative

Der Dreikampf um die Action-Krone kann beginnen: Sony schickt die PS2-exklusive Holland-Produktion **Killzone** ins Ego-Rennen.

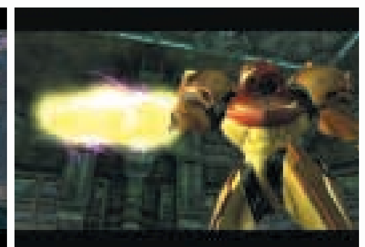
Xbox-Alternative

Rabatz im Weltraum: Microsofts vermeintliche Shooter-Sensation **Halo 2** landet am 9. November diesen Jahres endlich in der Konsole.

Ohne Tod kein Leben, ohne Schwarz kein Weiß – wenn zwei gegensätzliche Dinge koexistieren, spricht man von Dualität. Wie dieser philosophische Exkurs mit "Metroid Prime 2" zusammenhängt? Das Sequel trägt nicht von ungefähr den Untertitel "Echoes", denn der Polygon-Planet Aether besteht aus verschiedenen Hälften: Während die friedlichen Luminus in hellen Arealen leben, bewohnt das böse Ing-Volk eine Schattenwelt. Der Konflikt zwischen den beiden Rassen erreicht gerade seinen Höhepunkt, als auch Serien-Heldin Samus Aran auf dem Himmelskörper strandet.

Gegensätze ziehen sich an

Gemäß der Hell/Dunkel-Thematik verfügt Eure Space-Amazone über entsprechende Wummen: Der 'Dark-Beam' eignet sich besonders gegen Übeltäter aus lichten Gefilden, wohingegen die 'Light'-Variante jedes Schattenwesen brutzelt. Auch in puncto Visoren verspricht Entwickler Retro Neuzugänge: So soll der geheimnisvolle 'Echo-Visor' tatsächlich Schallwellen sichtbar machen – welcher Sinn hinter dem Sound-Feature steckt, wurde jedoch nicht verraten. Der von uns angetestete Probelevel enthielt indes nur eine verbesserte Version des 'Scan-Visors': Einmal aktiviert, färbt die Info-Brille nun alle interessanten Objekte ein – Sucherei entfällt also. Doch nicht nur die Ausrüstung Eurer SciFi-Göre wuchs an, sondern auch ihr Akrobatik-Repertoire. Bildschirm-Forscher freuen sich demnach über eine 'Wall Jump'-Funktion und die 'Screw-Attack': Während Ihr dank ersterem Feature "Prince of Persia"-artig zwischen senkrechten Wänden nach oben hüpft, stellt die 'Screw Attack' eine schnelle Vorwärtsrolle dar – so lassen sich Abgründe spielend überwinden. Wer sein "Metroid"-Können mit anderen Zockern teilen will, richtet sein Augenmerk auf den neuen Multi-Modus: Vier Ballermänner treten zu Splitscreen-Scharmützeln an – 'Deathmatch' als auch 'Bounty Hunt' (getroffene Gegner spucken Münzen aus) stehen zur Wahl. Dass die Multi-Gefechte nicht durch Dauerfeuer entschieden werden, dafür bürgen diverse Extras: Verwandelt Euch in einen elektrisierenden 'Deathball' oder ärgert Eure Widersacher mit dem 'Hacker-Upgrade' – damit lassen sich etwa die Kontrollen eines Opfers kurzfristig umdrehen. *tk*

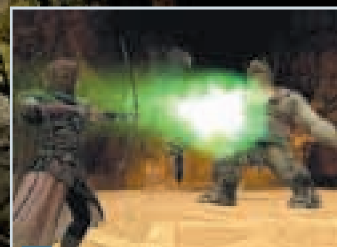


NGC Weltreise: Um an Portalen (links) zwischen heller und dunkler Planetenhälfte zu wechseln, benötigt Samus den entsprechenden Beam (rechts).

Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter

Electronic Arts wagt sich auf ungewohntes Terrain und schickt Euch in der Tolkien-Welt auf Rollenspielpfade.



XB Gemeinsam seid Ihr stark: Beim spektakulären Kampf gegen den Balrog unterstützt Ihr Gandalf und die anderen Filmhelden.



XB Bleib bloß weg: Attacken aus der Ferne schonen die Gesundheit.

Nach zwei Action-Schlachten ist Electronic Arts mit "Der Herr der Ringe" noch lange nicht fertig – für die diesjährige Episode wählt der Branchenprimus jedoch einen neuen Ansatz. Statt erneut auf mitreißende Massenkämpfe zu setzen, wagt sich EA mit "Das dritte Zeitalter" mutig an die Rollenspiel-Front. Von den bekannten Helden rund um Aragorn, Gandalf & Co. heißt es Abschied nehmen – zwar nicht ganz, denn die Stars (erneut gesprochen von den Originaldarstellern) tummeln sich natürlich weiter in der Saga und laufen Euch gelegentlich über den Weg. Steuern dürft Ihr sie nun aber nicht mehr: Vielmehr übernehmt Ihr die Kontrolle einer neuen Abenteurertruppe aus vier unverbrauchten Mittelerde-Bewohnern. Die eigenständige Story orientiert sich an der Vorlage, weshalb Ihr wichtige Schauplätze wie Moria oder Helms Klamm besucht und an Schlüsselpunkten Seite an Seite mit den 'großen' Helden gegen Saurons Schergen antretet – meist seid Ihr aber in einem unabhängigen Handlungsstrang unterwegs, der alle drei "Herr der Ringe"-Teile mit einbezieht.

Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter

Playstation 2	
Xbox	
Gamecube	
Entwickler:	Electronic Arts, USA
Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Rollenspiel
D-Termin:	4. Quartal [PS2]
	4. Quartal [Xbox]
	4. Quartal [NGC]

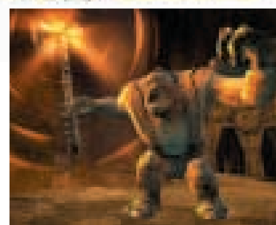
MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Bewährte Rollenspiel-tugenden gekreuzt mit der populärsten Fantasy-Welt sorgen für ein spannendes Abenteuer.

Westen trifft Osten

Beim Spielablauf zeigt sich "Das dritte Zeitalter" von den japanischen Genregrößen inspiriert: So stapft Ihr durch stilvoll ausstaffierte 3D-Szenarien, das rundenbasierte Kampfsystem erinnert in Funktionalität und epischer Darstellung sichtlich an die jüngeren "Final Fantasy"-Episoden. Eigenständig und vielversprechend klingt die Einbeziehung von Reiteinlagen: Wenn Ihr z.B. vom Rücken eines Pferdes in ein Gefecht zieht, habt Ihr natürlich ganz andere Angriffsvarianten.

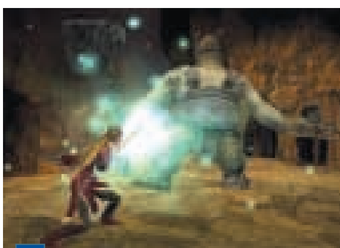
Ebenso reizvoll ist der Gedanke, dass Ihr nicht zwingend auf die Seite des Guten festgelegt seid: Im Laufe des Abenteuers schaltet Ihr nämlich die Variante frei, in einigen Schlachten auch als dunkler Krieger für den Erfolg Saurons anzutreten. *us*



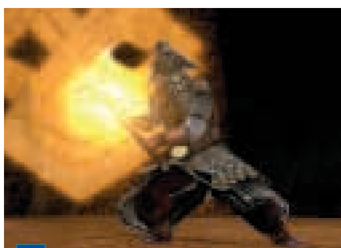
XB Troll dich: Häufig kämpft Ihr gegen dicke Monsterbrocken.



PS2 Spektakuläre Effekte gehören bei den Gefechten selbstredend dazu.



PS2 Auch magische Attacken dürfen nicht fehlen.



PS2 Optisch verspricht EA bekannt stimmungsvolles Fantasy-Ambiente.



Splinter Cell 3

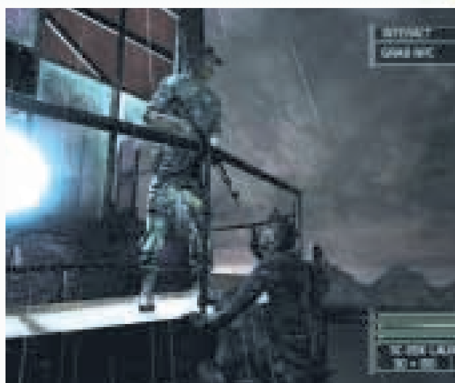
Keine Pause für den Schleich-König: Ubisofts Spionage-Referenz geht in die dritte Runde – erste Eindrücke vom Grafik-Hammer.



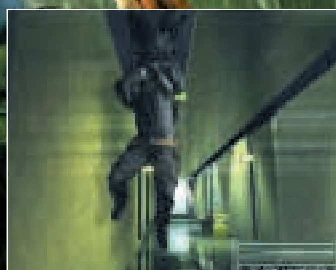
Gerade erst bestieg die "Pandora Tomorrow"-Episode den Stealth-Thron, schon präsentiert Ubisoft den nächsten Fronteinsatz von Sam Fisher: MAN!AC wohnte in Los Angeles einer Präsentation des heiß ersehnten "Splinter Cell 3" bei – ein wahrhaft imposantes Erlebnis.

Bedrohung aus Nordost

Wir schreiben das Jahr 2008: Internationale Rebellen bedrohen die globale Sicherheit mit fatalem Datenterror – das Zeitalter der informationsbasierten Kriegsführung hat begonnen. Nur ein Mann kann diesen Wahnsinn stoppen: Meisterspion Sam Fisher. Sein aktueller Einsatz führt den Schattenmann ins tiefste Nordkorea, wo fiese Bösewichte an noch fieseren Internetviren werkeln. Solche Missetaten beantwortet Euer Alter Ego mit knallharten Abwehrmaßnahmen: So steckt neuerdings ein Kampfmesser im virtuellen Agenten-Rucksack. Die Polygon-Klinge leistet nicht nur beim Nahkampf treue Dienste, sondern lässt sich auch gewitzter einsetzen: Schlitzt beispielsweise provisorische Hintertürchen in ein Stoffzelt, um den dortigen Bösewicht zu überrumpeln. Das Öffnen von bereits vorhandenen Pforten will ebenfalls gelernt sein: Steht Sam vorm Eingang, dürft Ihr entweder leise reinlugen oder sie per Fußtritt aufbrechen – der Türsteher freut sich über Kreuzschmerzen. Während das zitierte Feature-Sammelsurium unter die Rubrik 'Evolution statt Revolution' fällt, sorgt eine weitere Neuerung für Staunen: Erstmals dürft Ihr gemeinsam mit einem Coop-Kumpel gegen den Terror antreten. Teamwork wird beim Spionage-Paarlauf folgerichtig groß geschrieben: Egal ob Ihr Euren Partner per Räuberleitern über Mauern wuchtet oder ihn via Seilwinde auf Hausdächer zieht – dank Headset-Unterstützung gelingt die Koordination jeder Duo-Aktion. Zum Schluss noch ein paar Worte zur Technik: Der gezeigte PC-Level ließ selbst Grafik-Sensationen wie "Half-Life 2" hinter sich – ob die Konsolen-Umsetzungen mithalten können? *tk*



Tödliche Aussicht: Gleich packt Sam den unvorsichtigen Wachmann und stürzt ihn in die Tiefe.



Neuerdings geht Herr Fisher seinen Opfern auch kopfüber an die Gurgel.



Auf Standbildern kaum festzuhalten: Die uns gezeigte Szene am Leuchtturm stellt grafisch alles bisher Dagewesene in den Schatten – solch spektakuläre Texturen, Lichteffekte und Spiegelungen gab's noch nie zuvor (alle Bilder von der PC-Fassung).

Splinter Cell 3

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10): Playstation 2, Xbox, Gamecube

Entwickler:	Ubisoft, Kanada
Hersteller:	Ubisoft
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	2005 [PS2]
	2005 [Xbox]
	2005 [NGC]

Bildschirm-Action in einer neuen Dimension – dank sagenhafter Optik und innovativem Coop-Modus noch besser als Teil 2!

Goldeneye: Rogue Agent



Der Geheimdienst zittert schon: Electronic Arts macht Euch zum ultimativen Gegenspieler von James Bond – wer wird siegen?



NGC Klasse: Das Polygon-Model von Oddjob gleicht seinem Kino-Vorbild.

Darauf haben Millionen von Action-Verehrern gewartet: Electronic Arts bastelt an einer Fortsetzung zum indizierten N64-Shooter. Dass "Goldeneye 2" jedoch kein Sequel von der Software-Stange wird, stellt bereits die Prolog-Sequenz klar: Segnet doch Gentleman James Bond bereits nach wenigen Spielsekunden das Zeitliche – allerdings nur in einer Manöver-Simulation des englischen Geheimdiensts. Wie der Untertitel "Rogue Agent" (zu Deutsch: "Gauner-Agent") bereits andeutet, schlüpft Ihr folglich nicht in den Smoking von 007: Vielmehr steht ein abtrünniger Ex-Spion im Mittelpunkt der Handlung. Nach der Verbannung vom MI6 paktiert Euer Antiheld mit dem legendären Auric Goldfinger. Letzterer liefert sich gerade einen Gangsterkrieg mit dem ebenso wahnsinnigen Dr. No – die Unterwelt verträgt offensichtlich nur einen Superschurken.

Güldene Glubscher

Um dem Namen "Goldeneye" gerecht zu werden, ließen sich die Entwickler von EA LA einen besonderen Kniff einfallen: Euer Digi-Abbild verliert im Eifer des Gefechts sein linkes Auge, als Ersatz wird sodann eine goldene Kugel transplantiert. Praktischerweise verfügt die Edelmetall-Pupille über Hightech-Optionen wie Restlichtverstärker, Zoom-Funktion oder Auto-Zielhilfe – sämtliche Upgrades müssen jedoch erst im Spielverlauf verdient werden. Rabiate Offensiv-Manöver aus dem Geheimdienst-Einmaleins gibt's unterdessen gratis: So ballert Euer Bösewicht-Bond quasi in Stereo mit zwei verschiedenen Schießprügeln, nutzt unvorsichtige Widersacher als Kugelfang oder zieht ihnen gleich per Gewehrkolben einen frischen Scheitel.

Ähnlich dem eingangs erwähnten N64-Vorläufer legt auch die "Rogue Agent"-Episode großen Wert auf Multiplayer-Partien. Xbox- wie PS2-Söldner gehen demnach gemeinsam an den Online-Start – das Cube-Lager muss hingegen mit Splitscreen-Scharmützeln Vorlieb nehmen. In puncto Spielmodi und Szenarien sollen sich die drei Versionen jedoch nicht maßgeblich unterscheiden. Will heißen: Ihr balgt Euch in Filmkulissen wie etwa Fort Knox, den Schweizer Alpen oder der Karibik-Basis von Dr. No – da kommt Kino-Atmosphäre auf! *tk*



PS2 Doppelt geschossen hält besser: Wenn Ihr zwei Bleispritzen aufsammelt, lassen sich diese parallel gegen das Halunken-Pack einsetzen.



XB Dezent geschönt: Die von uns angezockte PS2-Fassung befand sich noch im frühen Stadium – so gut wie auf den Screenshots sah das Spiel jedenfalls nicht aus.

Goldeneye: Rogue Agent

Playstation 2 | Xbox | Gamecube

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Entwickler:	EA LA, USA
Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	4. Quartal [PS2]
	4. Quartal [Xbox]
	4. Quartal [NGC]

Herrlich durchtrieben: In diesem Ego-Spektakel übernehmt Ihr die Rolle des Bösewichts – ein Fest für jeden Agentenhasser.

Playboy: The Mansion

Beweist Hugh Hefner, dass auch in Euch ein Erotik-Tycoon steckt: PS2 und Xbox werden mit einer prickelnden Aufbau-Sim beglückt.



Kann ein Spiel zum legendären Männermagazin "Playboy" mehr sein als nur eine dürftig getarnte Fleischbeschau? Im Rahmen der E3 wurde nun auf dem namensgebenden Anwesen unter Beisein der Heft-Ikone Hugh Hefner das Rätsel gelüftet.
Zur Freude der geladenen Gäste tummelten sich nicht nur spärlich bekleidete Bunnies bei der Präsentation, auch im Spiel steckt viel Potenzial: Die Entwickler machten sich nämlich einige Gedanken und entschieden sich schließlich für eine reizvolle Mischung aus "Die Sims" und "Theme Park". "Playboy" legt viel Wert auf Spieltiefe, Ausstattung und Umfang – das Firmenmotto 'Stil statt Schmuddel' sorgt dafür, dass niveaulose Plattheiten außen vor bleiben.
Als Nachwuchs-Hefners baut Ihr langsam aber sicher ein erotisches Imperium auf. Zu Beginn residiert Ihr noch in einem schnöden Standardheim, das Ihr bei Erfolg mit zahllosen Utensilien und Erweiterungen wie der legendären Liebesgrotte ausschmückt. So lockt Ihr nicht nur schöne Frauen, sondern auch Promis an – denn nur mit bekannten Besuchern steigt Euer Ruhm. Daneben kümmert Ihr Euch um die Produktion des Magazins: Überzeugt Stars davon, dass sie von einem Artikel im Heft profitieren, beaufsichtigt die Mitarbeiter und kümmert Euch um die optischen Aspekte. Haltet nach Playmate-Kandidatinnen Ausschau, kümmert Euch um ihre Ausbildung und steht beim Photo-Shooting selbst hinter der Kamera.

Stil und Substanz

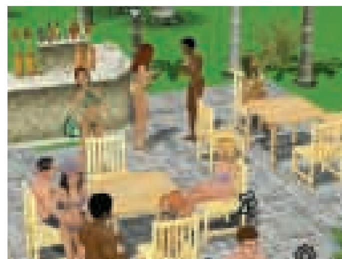
Grafisch überzeugt "Playboy: The Mansion" bereits mit einer hübschen Aufmachung voller detaillierter Szenarien und Polygonmädels, deren Cartoon-Charme durchaus reizvoll ausfällt. Ob und wie viel nackte Haut tatsächlich zu sehen sein wird, ist noch ungeklärt – dank der amerikanischen Moralvorstellungen dürfte sich die Fleischbeschau allerdings in Grenzen halten. Gespannt sind wir trotzdem, denn das spaßige Grundprinzip birgt einiges an Potenzial, zumal das Aufbau-Genre nicht gerade überbesetzt ist. *us*



XB Willkommen im Paradies: Habt Ihr Euer Anwesen ausreichend verschönt, strömen Promis wie dieser virtuelle Ozzy in Massen durch die Haustür.



XB Legt im Spielzimmer selbst Hand an oder beobachtet, was Eure Besucher bei der Bar oder in der Liebesgrotte so treiben.





Playboy: The Mansion

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Playstation 2
Xbox

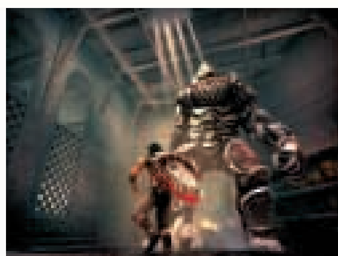
Entwickler:	Cyberlore, USA
Hersteller:	Ubisoft
Genre:	Simulation
D-Termin:	4. Quartal [PS2]
	4. Quartal [Xbox]

Originelle Aufbau-Strategie mit reizvollem Szenario, schnuffiger Optik und vielversprechenden Möglichkeiten.

Gamecube-Alternative
Würfel-Simulanten werden von Electronic Arts bedient: Zeigt zu Weihnachten bei **Die Urbz**, dass Ihr der Großstadt gewachsen seid.

Prince of Persia 2

Besser und düsterer: Der orientalische Märchenheld kämpft im nächsten Konsolen-Abenteuer um sein Leben.





NGC Ubi verspricht beim zweiten Teil interessantere Kampfsituationen.

Bei Ubisoft lässt man nicht gerne mögliche Fortsetzungen aus: So erwartet uns Ende des Jahres auch ein zweites "Prince of Persia", das mit frischem Schwung überzeugt und die Kritikpunkte des Erstlings konsequent ausmerzen will. So schlägt sich der königliche Spross jetzt durch ein spürbar düstereres und an ältere Zocker gerichtetes Szenario, in dem dunkle Farben den Ton angeben: Überhaupt fällt die Handlung nun ernster aus, denn statt sphärischen 1001-Nacht-Fantasien nachzujagen, kämpft Ihr diesmal gegen den Hüter der Zeit um das eigene Leben – und zwar allein, denn die liebliche Farah ist nicht mehr mit an Bord.

Turnen und töten

Weiterhin eine wichtige Rolle spielen die akrobatischen Einlagen: Wie gehabt überwindet Ihr Hindernisse und Abgründe durch spektakuläre Sprünge oder Sprints an Mauern entlang. In der Zwischenzeit hat der Prinz einiges dazu gelernt, so könnt Ihr z.B. an Stofffetzen nach unten rutschen oder beim Wandlauf für bessere Agilität ein Seil zur Hilfe nehmen.

Fielen beim Erstling die Kämpfe auf Dauer ermüdend aus, ist jetzt Besserung in Sicht: So werden die Duelle gegen Feindeshorden direkter in den Spielverlauf eingebunden und überzeugen mit mehr Abwechslung. Nehmt zwei Säbel gleichzeitig zur Hand, führt eine Reihe frischer Attacken aus oder nutzt die veränderten Zeitlupenfunktionen – so werden jetzt z.B. auf Wunsch nur die Gegner eingefroren, während Ihr derweil in normalem Tempo weitermetzelt.

Als Krönung schließlich dienen zwei weitere Spielelemente, die beim ersten "Prince of Persia" noch der Zeitnot zum Opfer fielen: Dank gesteigerter Interaktivität erlebt Ihr mehr Überraschungen, wenn z.B. plötzlich die Decke vor Euch einbricht oder das Schiff, auf dem Ihr gerade kämpft, geflutet wird. Außerdem finden sich nun auch dicke Obermotze ein, die besonders intensive Konfrontationen versprechen. Wenn es den Entwicklern gelingt, alle diese Neuerungen bis zur Veröffentlichung unter einen Hut zu bringen, ist Ubisoft ein weiteres Weihnachtshighlight sicher. *us*



XB Beim Debüt gab's noch keine Obermotze, diesmal kämpft der Prinz dafür gegen besonders dicke Monsterbrocken.

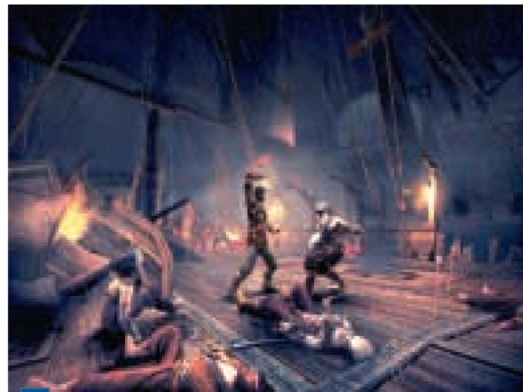
Prince of Persia 2

Playstation 2 | Xbox | Gamecube

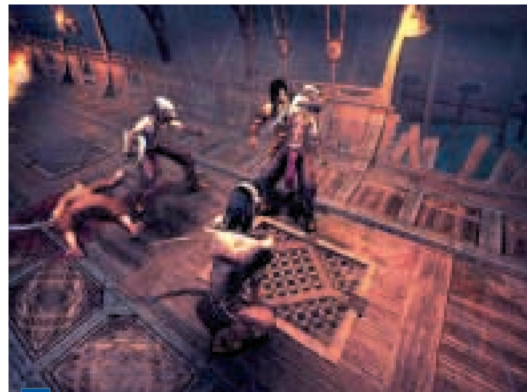
Entwickler:	Ubisoft, Kanada
Hersteller:	Ubisoft
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	4. Quartal [PS2]
	4. Quartal [Xbox]
	4. Quartal [NGC]

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Größerer Umfang, noch atmosphärische Optik und ein flexibleres Kampfsystem – der zweite Prinz-Auftritt verspricht viel.



PS2 Das Ambiente der Fortsetzung fällt deutlich düsterer und bedrohlicher aus.



PS2 Kein Märchenspaziergang mehr: Schnappt Euch Gegner als Schild oder setzt gleich zwei Klingen ein.

„Triff dich doch mit deinen Freundinnen. Die hast du doch schon so lange nicht mehr gesehen."

Im Sinne der Spieler

bigben interactive

real entertainment



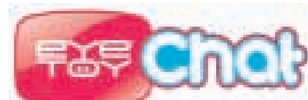
Entdecke mit dem ***Action Replay MAX***™ noch mehr Spaß und Spannung. Ab Werk sind über 30.000 Codes für die aktuellen bzw. die besten PlayStation®2 Spiele enthalten.

- **Automatische Spiel- und DVD Erkennung**
- **Download von neuen Cheats und Powersaves übers Internet ohne PC möglich**
- **Ermöglicht das Abspielen von Import DVD Filmen**

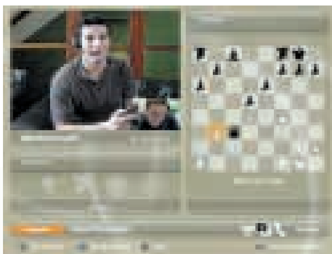
PS One® | PlayStation2® | Xbox™ | Gamecube™ | GBA™ | GBA SP™

www.bigben-interactive.de

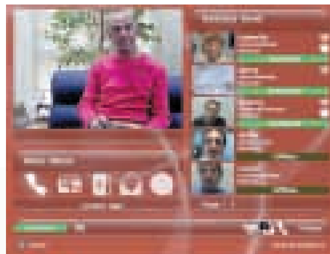
EyeToy Chat: Bildtelefonie per PS2



Löblich: Sony lässt seine "EyeToy"-Kamera nicht im Stich und sorgt für stetige Software-Unterstützung. Der neueste Massenmarkt-Clou hört auf den Namen "EyeToy: Chat". Was es damit auf sich hat, könnt Ihr Euch bereits denken: Das praktische Tool ermöglicht Plaudereien per Breitband-Anschluss, während die USB-Kamera Euer Konterfei überträgt – so lassen sich quasi (bis auf die Provider-Gebühren) kostenlose Videokonferenzen mit Kumpels rund um den Erdball abhalten. Außerdem dürft Ihr filmische Botschaften mit einer maximalen Länge von 30 Sekunden aufzeichnen und als Video-Mail versenden. Für heitere Online-Stunden sorgen schließlich die mitgelieferten Minispiele: Duelliert Euch im Schach, zockt eine Runde Dame oder versenkt die Schiffe von Kollegen. Der Clou daran: Während das jeweilige Match andauert, könnt Ihr Euren Mitspieler im Videofenster beobachten.



Pokerface: Wer seine Gefühle verbirgt, kann den Gegner in die Irre führen.



Virtuelles Telefonbuch: Eure Kontakte speichert Ihr auf Memory-Card.

Musikgigant EMI verklagt Electronic Arts

Electronic Arts muss sich auf eine Gerichtsverhandlung gefasst machen, denn der Musik-Riese EMI hat Klage eingereicht. Doch worum geht's? Laut EMI verwendet EA in den Spielen "Madden 2004", "Tiger Woods 2004" sowie "MVP Baseball 2004" Teile nichtlizenzierter Songs – dafür fordert man jetzt Gebühren.



MAN!AC NEWS

BERICHTE, ANALYSEN UND TRENDS AUS DER SPIELEBRANCHE...

Publisher THQ feiert Rekordergebnis

Gute Laune im Hause THQ: Der US-Publisher legte unlängst seinen aktuellen Geschäftsbericht vor – mit beeindruckendem Ergebnis. Demnach stieg der Umsatz anno 2004 im Gegensatz zum Vorjahr um 37% auf 641 Millionen US-Dollar. Die erfolgreichsten Pferde im Publisher-Stall: "Findet Nemo" sowie "Tak and the Power of Juju". Außerdem spülten die Versoftungen von Comic-Held "Spongebob" Geld in die Kassen.



NACHSPIEL



KAFFEEKLATSCH ONLINE MIT PS2 UND XBOX

Kaum verkündet Sony das naheliegende Projekt, Onlineaktivitäten und die sensationell populäre "EyeToy"-Kamera mittels "Chat"-Software (siehe oben) zu koppeln, zieht Microsoft nach: Auf der E3-Konferenz wurde bereits stolz in Aktion vorgeführt, was der große Konkurrent bislang nur in Wort und Bild vorlegt.

Für die 'Normalos' unter den Videospielern, die erst durch "EyeToy" & Co. zum Konsolenkauf bewegt werden konnten, ist das zweifellos ein putziges Gimmick – sofern Bekannte ebenfalls über die notwendige Hardware verfügen, versteht sich. Aber was bringen die vollmundigen Pläne beim 'echten' Zocken? Die mitgelieferten Brettspieladaptionen richten sich offensichtlich an Gelegenheitsspieler, während größere Anwendungen beim derzeitigen Stand der Dinge wohl scheitern dürften: Wenn schon jetzige Online-Titel mit lediglich Sprachunterstützung hohe Bandbreiten erfordern, wie sollen dann die wesentlich aufwändigeren Bilddaten übertragen werden? Und was für Probleme bringt das in Ländern wie Deutschland, wo eher niedrigere Datenraten den Standard bilden? Abgesehen davon bleibt die Frage nach der Ästhetik: Klar, eine Jenny McCarthy wie auf der Xbox-Konferenz schaut jeder gerne an, aber im echten Leben bestimmen online doch nicht selten weniger appetitliche Charaktere das Bild...

Olsen-Zwillinge verklagen Acclaim

Auch kleine Mädchen kennen Anwälte: Die in den USA allseits bekannten Olsen-Zwillinge (siehe Bild unten) verklagen Publisher Acclaim auf insgesamt 380.000 Dollar Schadenersatz. Der Grund für den Zorn des pubertären Blondinen-Doppels: Acclaim habe mit der 'Mary-Kate and Ashley'-Lizenz Schindluder getrieben bzw. vertraglich zugesicherte Konsolen-Titel nicht veröffentlicht. "Acclaim hat es geschafft, die Olsen-Marke auf dem ansonsten florierenden Videospielsektor in Grund und Boden zu richten", meckerten die Anwälte der Teenager. Zur Information: Das Vermögen der Schwestern wird auf ca. 250 Millionen Dollar geschätzt!





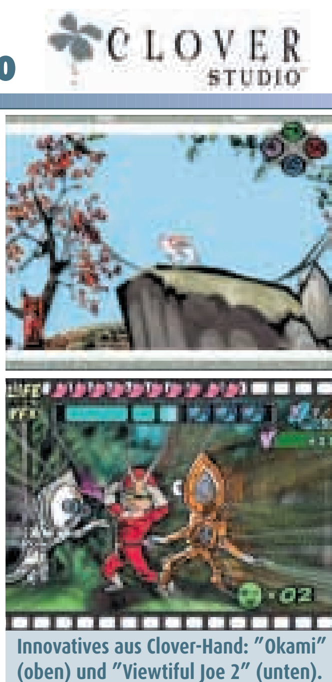
Japanische Zocker-Gemeinde wächst

Neues aus dem Land des Lächelns: Der japanische Videospiel-Verband CESA publizierte in diesen Tagen seine aktuelle Studie zum Thema Zocken. So gab man bekannt, dass 37 Prozent der Nippon-Bürger aktiv Videospiele konsumieren – diese Zahl entspricht 34,4 Millionen Zockern! Ein großer Teil vergnügt sich mit Handy-Spielen: Ganze neun Millionen Japaner daddeln auf ihrem Mobiltelefon. Dummerweise führt solche Videospiel-Manie jedoch nicht zu größeren Einkünften auf Publisher-Seite – im Gegenteil! Während die Software-Verkäufe um elf Prozent zurückgingen, fiel der Hardware-Absatz um 16,7 Prozent.



Keine Seltenheit: Viele Nippon-Schüler gehen nach dem Lernen in die Spielhalle.

Capcoms neues Studio



Capcoms beste Mannen bündeln ihre Kräfte in einer unabhängigen Spieleschmiede: Unter dem Namen 'Clover Studio' arbeiten ab sofort Branchengrößen wie "Resident Evil"-Vater Shinji Mikami und "Steel Battalion"-Macher Atsushi Inaba zusammen an Konsolen-Titeln. Die ersten kreativen Früchte des Allstar-Teams wurden bereits vorgestellt: Den Anfang macht eine PS2-Umsetzung von "Viewtiful Joe" (u.a. mit "Devil May Cry"-Dante als Bonus-Charakter). Später folgt dann das Sequel zum Comic-Prügler – "Viewtiful Joe 2" erscheint für PS2 und Gamecube. Anfang 2005 geht das wohl skurrilste Clover-Werk an den Start: Bei "Okami" übernehmt Ihr die Rolle eines Wolfs, der die Welt retten muss.

Innovatives aus Clover-Hand: "Okami" (oben) und "Viewtiful Joe 2" (unten).

FBI führt Razzien gegen Raubkopierer durch

Das FBI greift durch: Unter dem Namen 'Operation Fastlink' führte die amerikanische Bundesbehörde unlängst über 120 Razzien durch. Ziel des Mammut-Eingriffs waren internationale Raubkopier-Banden – von Israel über Deutschland bis nach China. Das Ergebnis liest sich ebenso erschreckend wie imposant: Insgesamt wurden 200 Computer und 30 Server beschlagnahmt. Die Summe der gefundenen, illegalen Software beläuft sich gar auf 50 Millionen US-Dollar. Staatsanwalt Ashcroft äußerte sich zufrieden: "Wir haben den Kern der Online-Piraterie zerschlagen".

Neues aus dem Hause LucasArts

Seit Oktober letzten Jahres musste LucasArts ohne offiziellen Präsident auskommen – nun wurde die Personalfrage von George Lucas persönlich geklärt. Der "Star Wars"-Erfinder setzte den langjährigen Film-Vermarkter Jim Ward an die Spitze seiner schwächelnden Videospiel-Filiale. Schlechte Neuigkeiten gab's indes für andere Mitarbeiter des Unternehmens: Wegen Einsparmaßnahmen mussten 29 Angestellte ihren Hut nehmen – darunter auch Entwickler des eingestellten "Sam & Max 2".





+++Auf dem Weg zum Monopol: Electronic Arts schockte mit seinen Geschäftszahlen abermals die Konkurrenz. Während der Umsatz des Unternehmens im Jahr 2004 auf fantastische 2,96 Milliarden (!) Dollar anstieg, wurden 577 Millionen Dollar Gewinn erwirtschaftet. **+++ Qualität statt Quantität:** Microsoft schrumpfte seine internen Entwicklerteams von 1.200 auf nunmehr 1.000 Mitarbeiter zusammen. Der Grund: Man wolle in Zukunft zwar weniger, aber dafür bessere Titel produzieren. **+++ Horror auf der Leinwand:** Dreamworks hat sich die Kino-Rechte am Tecmo-Grusler "Project Zero" gesichert. Ob Gesellschafter Steven Spielberg gar selbst Regie führen will, steht allerdings nicht fest. **+++ Wachstum:** Ubisoft will für sein Montreal-Studio ganze 200 neue Mitarbeiter anwerben. Bislang arbeiten in der kanadischen Entwickler-Dependance 600 Angestellte. **+++ Elefantenhochzeit?** Elektronikriese Sony plant mit weiteren Investoren die Übernahme des Filmstudios MGM – für sagenhafte 5 Milliarden US-Dollar. Somit käme PS2-Hersteller Sony gleichzeitig auch an wichtige Lizenzen wie etwa "James Bond". **+++ Hardware-Flop?** Sonys Wunderkiste PSX verkaufte sich in Japan von Dezember bis März ca. 150.000 mal – Analysten gehen deshalb von Verlusten aus.



Zauberhaftes Bübchen

Gewinnt Electronic Arts' "Harry Potter und der Gefangene von Askaban" sowie exklusive Fan-Artikel!



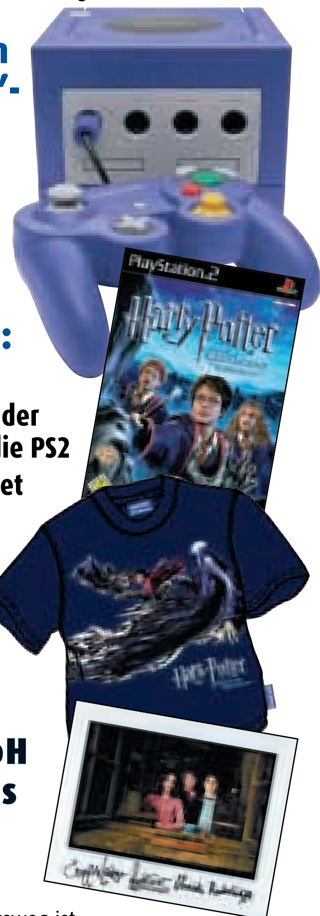
In Zusammenarbeit mit Electronic Arts verlosen wir einen ganzen Hut voller Magier-Devotionalien. Als da wären: "Harry Potter und der Gefangene von Askaban" für PS2, einen Nintendo Gamecube, zehn "Harry Potter"-Shirts, einzigartige Autogrammkarten sowie hochwertige Sammlerfiguren von Mattel. Was Ihr dafür tun müsst? Beantwortet einfach die folgende Preisfrage und hofft auf das Händchen unseres Hofmagiers:

Wer spielt den titelgebenden Magier in den "Harry Potter"-Kinofilmen?

A: Arnold Schwarzenegger
B: Tom Cruise
C: Daniel Radcliffe

Und das gibt's zu gewinnen:

- 1x Nintendo Gamecube
- 1x das Spiel "Harry Potter und der Gefangene von Askaban" für die PS2
- 2x ein "Harry Potter"-Figurenset von Mattel
- 10x ein "Harry Potter"-Shirt
- 10x Autogrammkarten der "Harry Potter"-Schauspieler



Schreibt den korrekten Lösungsbuchstaben auf eine Postkarte und schickt diese an:

Cybermedia Verlag GmbH
STICHWORT: Hokus Pokus
Wallbergstraße 10
86415 Mering

Einsendeschluss ist der 9. Juli 2004. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.



GIB DI WAHN

JETZT MIT 3

FÜR PS2



Max Memory bietet Dir doppelt so viel Speicherkapazität wie eine normale Memory Card! Du kannst Spielstände laden, kopieren, speichern, löschen und packen. Außerdem ermöglicht Max Memory das Tauschen von Eye-Toy-Videoclips, Herunterladen und Tauschen von Spielständen. Dazu sind noch 100 „Powersaves“ auf der Karte enthalten.

Jahresabo: 39 Euro (statt 42 €*)
Prämie: kostenlos (statt 20 €)

Der Abonennt spart fast 10%
Der Werber spart 20 €

Preisvorteil: 23,-

FÜR XBOX



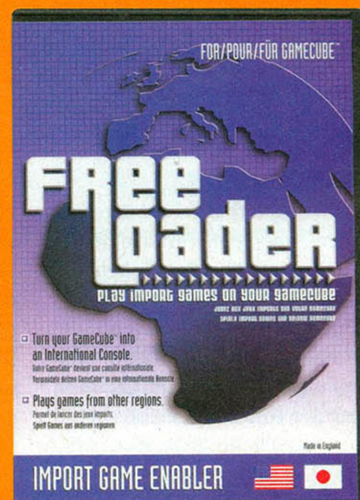
Praktisches Anschluss-Set für die XBox bestehend aus RGB-SCART-Kabel mit separatem Stereo-Ausgang, S-Video Ausgang und optischem Ausgang. Mit dabei ist ein optisches Audio-Kabel.

Jahresabo: 39 Euro (statt 42 €*)
Prämie: kostenlos (statt 20 €)

Der Abonennt spart fast 10%
Der Werber spart 20 €

Preisvorteil: 23,-

FÜR GAMECUBE



Ermöglicht das Spielen von Import-Games ohne Modifikation Deiner Konsole! Jetzt kannst Du sowohl amerikanische als auch japanische Titel auf einem PAL-GameCube abspielen. Und andersrum geht's auch, da PAL-Spiele auf einem importierten GameCube laufen.

Jahresabo: 39 Euro (statt 42 €*)
Prämie: kostenlos (statt 25 €)

Der Abonennt spart fast 10%
Der Werber spart 25 €

Preisvorteil: 28,-

*9 Ausgaben ohne und 3 Ausgaben mit DVD

powered by bigben interactive

R DEN SINN!

WERTVOLLEN ABOPRÄMIEN

für PS2, Xbox oder Gamecube

Wenn Du jetzt einen Freund oder Bekannten als neuen MAN!AC-Abonennten wirbst, schenken wir Dir eine der nebenan abgebildeten Prämien. Zusammen spart Ihr dabei bis zu 28 €

ABO-HOTLINE 089/85709227

COUPON EINSENDEN AN: CONSODATA•MAN!AC ABO•POSTFACH 1410•82143 PLANEGG

Ich bin der Werber und will die Prämie! Sobald der von mir geworbene Abonennten (nebenan ausfüllen) das Abo bezahlt hat, geht mir die gewünschte Prämie zu.

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

Ich will folgende PRÄMIE haben:



MAX Memory 16 MB
KOSTET IM HANDEL 20 EURO
Für Deine PS2: Doppelt so viel Platz wie auf der normalen Memory-Card.



Kabelset
KOSTET IM HANDEL 20 EURO
Für Deine Xbox: Praktischer Anschlussset mit den wichtigsten Kabeln.



Freeloader
KOSTET IM HANDEL 25 EURO
Für Deinen Gamecube: Spielt Importspiele auf einem PAL-Gamecube.

Ich abonniere MAN!AC für zunächst ein Jahr (12 Ausgaben) zum Sonderpreis von €39 (Inland, Ausland zzgl. Versandkosten). Mein Abo kann ich bis 6 Wochen vor Ablauf der Bezugszeit beim Absoservice Consodata, Postfach 1410, 82143 Planegg, kündigen. Andernfalls verlängert es sich um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Konditionen.

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1. Unterschrift X   2. Unterschrift X (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

Widerrufgarantie: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung der Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an Consodata, MAN!AC Abo, Postfach1410, 82143 Planegg.

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen

 gegen Rechnung    bequem per Bankeinzug

Bei Zahlung per Bankeinzug:

BANKLEITZAHL

KONTONUMMER

GELDINSTITUT

Coupon einsenden an:

CONSODATA
MAN!AC ABO
POSTFACH 1410
82143 PLANEGG

oder per Fax 089/85709131

OVERSEAS

Pikmin 2





NGC Umfangreiche Menüs informieren Euch über Umgebung (links) und gefundene Schätze (rechts), also auch Ausrüstung wie Lampe, Monsterradar und Schutzanzug.



NGC Auf ihn mit Gebrüll: Die riesigen Feinde nehmen sich die Pikmin gemeinsam vor. Ihr dürft sie auch auf das Monster schleudern, um es zusätzlich zu schädigen.

Transportpilot Olimar wird vom Pech verfolgt: In "Pikmin" stürzt er auf einem Planeten ab und muss mit den gleichnamigen Knospensklaven seine 30 Raumschiffteile zusammensuchen. Kaum ist er wieder zu Hause, wartet schon das nächste Unheil: Seine Fluggesellschaft Hocotate Flights hat sich inzwischen in heftige Schulden gestürzt, 10.000 Taler gilt es zu beschaffen. Kaum steht Olimar im Freien, wird schon seine Rakete gepfändet. Als Ersatz gibt's eine alte Schrottmühle, die er auch noch mit seinem Kollegen Louie teilen muss. Zum Glück erinnert sich Olimar an allerlei Kostbarkeiten nahe seiner Absturzstelle, mit denen er die Miesen wettmachen will: Kronkorken, Dosen sowie Elektroschrott sind im All offenbar Mangelware und mit Hilfe der Pikmin lassen sich die Schätze flott verladen – also nichts wie zurück!

Lebende Knospen

Die Pikmin sind putzige Pflanzenwesen, die der Held mit einem Pfiff um sich schart. Sie folgen Euch und erledigen auf Knopfdruck jede Arbeit: Im Dutzend bezwingen sie überdimensionale Käfer und Raupen, errichten Brücken und hämmern sperrige Felsen in Stücke. Ihr dürft sie entweder einzeln losschicken oder mit dem C-Stick den ganzen Pulk stürmen lassen: Ihr fühlt Euch wie der Kommandant einer Ameisenarmee. Statt Eier auszubrüten, plündert Ihr allerdings Blumen. Deren Samen tragen die Pikmin zu ihrem Blumenflieger, um dort weitere Artgenossen zu pflanzen – rupft sie einfach aus dem Boden! Wie im Vorgänger haben die Pikmin verschiedene Farben: Die roten sind feuerfest, die blauen schwimmen und die gelben sind leichter, lassen sich also auf hohe Absätze oder Hindernisse werfen. Mit Wandlerblumen könnt Ihr in "Pikmin 2" zwei weitere Gattungen züchten: Lila Pikmin sind zehnmal kräftiger als ihre Kollegen, schleppen also größere Beute. Praktisch im Kampf erweisen sich die weißen Pikmin, die ihre Feinde bei Berührung vergiften. Ist Eure Truppe trotzdem unterlegen, rüstet Ihr wei-



NGC Karavane der Früchte: Bei eiligen Helden verlieren manche Schützlinge den Anschluss, beim Abtransport der Beute finden die Pikmin den Weg aber problemlos.

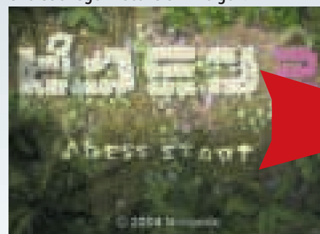
▪▪▪ Nutzt den Englisch-Code! ▪▪▪

Mit der Software "Action Replay" zaubert Ihr englische Texte auf den Bildschirm.

Englische Dialoge sowie die meisten Menüs und Statusbildschirme hat Nintendo bereits in die japansiche Version von "Pikmin 2" eingebaut, Ihr könnt sie allerdings nicht anwählen. Besitzer von Datels "Action Replay" aktivieren sie aber mit einem Cheatcode: Gebt die Kombinationen rechts ein, dann verändert sich sogar das Titelbild (unten)! Manche Texte sind aber noch nicht an die Kästen angepasst und überlagern deshalb Anzeigen.

Mastercode
P5CN-V8E3-JYKK6
D8ZW-YA9H-H2WX5

Englische Texte
9GFC-V87D-Z0ECC
G4WF-HBFP-TQWT5
J4M9-PD9Y-Z54UQ
YB07-93D9-9KZWJ







NGC Die Pikmin nehmen alles mit, was nicht niet- und nagelfest ist: Nicht nur Schätze, auch die vielfältigen Feinde wandern zum Studium in eine 3D-Gallerie.



NGC Gemeinsam sind sie stark: Um gewaltige Hindernisse wie die Wurzelwand aus dem Weg zu räumen, benötigen selbst satte 80 Pikmin mehrere Minuten.

ter auf: Füttert die Pikmin mit Nektar, dann wachsen sie. Außerdem sammelt Ihr Beeren – deren Saft stärkt zwar nur für wenige Augenblicke, Ihr dürft ihn aber einstecken und bei Bedarf verfüttern.

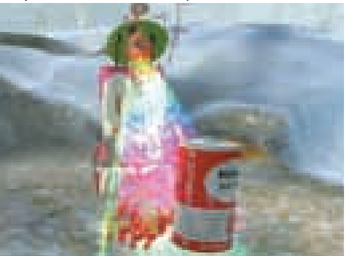
Unter Tage

Wie im Vorgänger öffnet Ihr im Laufe des Abenteuers Wald-, Schnee- und Bergareale, die Ihr immer wieder besucht: Mit neuen Pikmin-Talenten und Verstärkung lassen sich auch in früheren Levels weitere Pfade öffnen. Architektonisch sind die Welten kaum komplexer als die im ersten Teil. Mit vielfältigerer Botanik, reflektierendem Wasser und Schneeflocken wirkt die Natur aber realistischer. Ihr besucht die Landschaften tageweise: Wenn die Sonne am rechten Bildschirmrand angekommen ist, müssen Helden, Schützlinge und Beute sicher verstaut sein. Ein Tagelimit gibt es allerdings nicht mehr, Ihr könnt die Welten beliebig oft besuchen und in Ruhe alle Schätze abräumen. Deshalb spielt sich "Pikmin 2" nicht nur entspannter als der Vorgänger, Ihr habt auch mehr Motivation, alle Facetten und Winkel des Abenteuers zu erforschen. Ihr könnt zudem Tage einplanen, an denen Ihr Euren Pikmin-Trupp lediglich ausbaut: Besonders nach verlustreichen Schlachten sind Ernte- und Zuchteinsätze bitter nötig.

Für neuartigen Nervenkitzel sorgen die zahlreichen Höhlen, die Ihr wie eine Einbahnstraße nach unten kraxelt – nur wer den Geysir erreicht, wird zurück an die Oberfläche gespült. Für diese Abschnitte müsst Ihr Eure Taktik umstellen, denn unter Tage scheint die Sonne nicht: Das bedeutet keinen Zeitdruck, aber dafür auch keinerlei Truppennachschub! In den Gängen erwarten Euch zudem Obermotze: Diese Riesenraupen und –schaben plätten locker 50 Pikmin in einer Rolle! Mit der passenden Taktik reichen aber schon zehn Schützlinge für den Sieg. Zieht Eure Krieger im rechten Augenblick zurück und führt sie in eine sichere Nische, dann bleiben sie heil und bereit für den nächsten Angriff. Trotzdem solltet Ihr für jede Höhle eine starke wie vielseitige Truppe zusammenstellen, denn Euch erwarten nicht nur Kämpfe und Rätsel. Um manchen Schatz in Sicherheit zu schleppen, benötigt Ihr die Kraft von über 100 Pikmin!



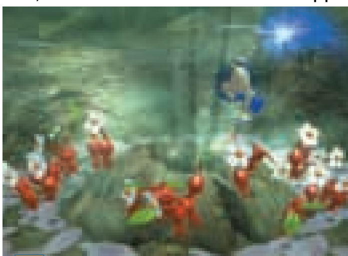


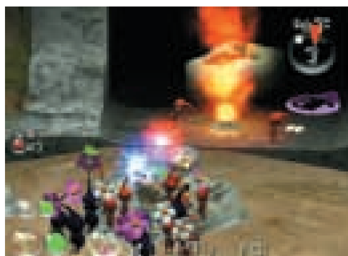


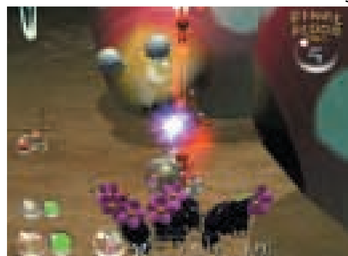
NGC Pikmin machen schuldenfrei: Zieht die Planzenwesen aus dem Boden (links), dann hören sie auf Euer Kommando und tragen gemeinsam Eure Beute zum Raumschiff (Mitte). Der Teleporter befördert die Ware direkt zum Kunden – ein Glück fürs Konto!

Doppelter Einsatz

Nintendo hat "Pikmin 2" aber nicht nur mit neuen Talenten, Höhlen und Grafikeffekten verbessert: Wie schon erwähnt, ist jetzt auch Kollege Louie mit von der Partie. Der alternative Held kann Olimar ebenfalls folgen und geht ihm eigenständig zur Hand, z.B. bei der Pikmin-Ernte. Das Duo lässt sich aber auch trennen und per Knopfdruck wechseln, was die Rätsel etwa mit Parallelpfaden komplexer gestaltet: So führt Olimar rote Pikmin durch eine Feuerschlucht, während Louie mit den blauen die Abkürzung durch den Bach nimmt – dann vereinigen sich die beiden Teams, um am anderen Ufer wieder gemeinsam auf Schatzsuche zu gehen. Nach ähnlichem Prinzip funktioniert auch der turbulente Zweispieler-Modus: Im Splitscreen steuert jeder Abenteurer eine Pikmin-Mannschaft, um mit Teamwork 30 Rätsel-Missionen zu meistern. Natürlich können die Duellisten auch gegeneinander antreten und ihre Pikmin kämpfen lassen – möge die bessere Streitmacht gewinnen! *oe*







NGC Bevor Ihr den Eingang einer Höhle (links) betretet, stellt Ihr ein vielseitiges Team zusammen. In den Schächten erwarten die Pikmin viele Aufgaben, etwa das Löschen von Feuer (Mitte) oder der Kampf gegen einen gigantischen Obermotz (rechts).

Genre: Strategiespiel
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Nintendo, Japan
PAL-Veröffentlichung: Oktober

Spezielle Peripherie: Lenkrad, ✓ GBA-Link, Keyboard, ✓ Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, ✓ Pr. Scan, ✓ ProLogic 2

Pikmin 2

Gamecube



91% Spielspaß



Nicht mehr revolutionär, aber dafür liebevoll verfeinert: Die "Pikmin"-Sucht schlägt wieder zu!

Guilty Gear XX #Reload



XB Der skurrile Zappa verhaut Testament mit einem seiner Geisterschergen im abgedrehten 'M.O.M'–Modus – und sackt nebenbei reichlich Lebensenergie ein.



XB Horch, wer kommt von draußen rein? Teufelskerl Faust überrascht Anji mit dieser aberwitzigen Special-Attacke.

"Hereinspaziert, meine Damen und Herren! Das diesjährige Kampfspektakel findet in der Mitternachts-Konfrontation seinen Höhepunkt. Freuen Sie sich auf die Lack- und Leder-Fetischistin I-No mit ihrem Faible für E-Gitarren, Dr. Baldhead alias Faust sowie unseren Neuling, den elektronischen Edel-Ritter Robo-Ky. Insgesamt besteht die Tausendsassa-Riege aus 20 exotischen Hitzköpfen. Weiter möchte ich erwähnen, dass wir unsere Haudegen mit tierischer oder übernatürlicher DNS aufpeppen. Dadurch verfügen die Helden der Nacht über unmenschliche Kräfte und bieten Ihnen somit ein unvergessliches Schauspiel."

Knallharte Watschen

Keine Backpfeifen-Schlacht verfügt über ein vielfältigeres Kampfsystem als "Reload": So werden feige Blocker mit höherem 'Guard Gauge'-Balken bestraft – jeder Treffer kostet doppelt Energie. Weiterhin erhalten defensive Waschlappen vom imaginären Kampfrichter eine 'Tension'-Energie raubende Verwarnung. Wahre Rowdys hingegen nutzen den 'Tension Gauge' für Attacken wie den brachialen 'Instant Kill' oder perfekt getimte Konterangriffe. Schließlich nutzt Ihr die neue 'Burst Gauge'-Verteidigung, um verheerende Specials zu parieren, und setzt als letztes Mittel auf geschickte Sturmattacken.

Quo vadis "Guilty Gear"?

Neben klassischen 'Arcade'-, 'VS 2P'- und 'Training'-Varianten verkloppen Button-Smasher dutzende Gegner im Survival-Modus 'M.O.M' (sammelt Energie und Extras des Gegners). In der 'Story'-Abteilung erfahren Profi-Prügler via individuellem Abspann alles Wissenswerte über ihren Lieblings-Helden. Auch Online verteilt Ihr Keile und steht in über 100 Missionen Euren Mann bzw. Frau.

Der Kauf von "Reload" lohnt sich selbst für Besitzer des Vorgängers. Denn die neuen Angriffs-Varianten wie auch die exzellente, nochmals verfeinerte Grafik und die ausgeglichene Balance der Kampfhähne sorgt für hohe Motivation.

Fazit: Wer sich gerne mit bizarren Gestalten à la Capcoms "Jojo's Bizarre Adventure" fetzt oder Sunsofts schrulliges "Waku Waku 7" mag, wird das rockige "Reload" innig lieben. *rf*



XB Rockkonzert? Nein, hier zelebriert I-No gerade ihren fetzigen 'Instant Kill' – der Feind wird derweil durch den gesamten Bildschirm gewirbelt.

Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeit: mittel bis sehr hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	1

Entwickler: Arc System Works, J
PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, Pr. Scan, Soundtrack

Guilty Gear XX #Reload



Herausfordernder und spielerisch wie grafisch erstklassiger Bitmap-Prügler mit massenweise Specials.

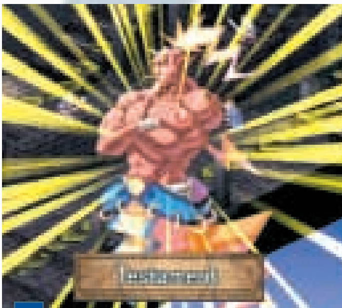
Das letzte Aufbäumen?

Zukünftige Bitmap-Prügler für die Xbox

Heißsporne, freut Euch: Denn auch zukünftig verpassen Import-Kämpfer miesen Gegnern eine ordentliche 2D-Abreibung – dank den Umsetzungen der neusten SNK-Capcom-Kollaboration "SVC Chaos: SNK vs. Capcom" (Bild) sowie "The King of Fighters 2002". Beide taktischen Raufereien glänzen dabei mit fabelhaften Solo- respektive '3 vs. 3'-Scharmützeln und besserem Kampfsystem.



La Pucelle Tactics




PS2 Spektakulär: Mit mächtigem Combo-Zauber (links) und feinen Kampfanimationen bietet "La Pucelle" gegenüber "Disgaea" grafisch deutlich mehr.

Wenn ein klasse Spielprinzip mit neuer Handlung und in Facetten wiederholt verschlimmbessert wird, macht sich bei Fans Langeweile breit. Entwickler Nippon Ichi umgeht geschickt den Capcom-Effekt: Die Japaner arrangieren spielerisch verwandte Fantasy-Abenteuer, die sich im Detail deutlich unterscheiden. "Phantom Brave" lässt noch auf sich warten, aber "Disgaea" haben wir bereits getestet (MAN!AC 11/03). Die Handlung war sehr linear, die Bewegungsfreiheit begrenzt. Dafür vergnügte man sich in massig Bonuskämpfen, um die Items zu verbessern – ein Fall für Statuspusher. "La Pucelle Tactics" überrascht dagegen mit umfangreicher Heimatstadt, optionalen Events und verzweigten Kerkern. Zudem gibt's in jedem der Dutzend Kapitel mehrere Abspänne zu entdecken.

Genre: Strategie
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Nippon Ichi, Japan
PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround (✓), Pr. Scan, DTS

La Pucelle Tactics

Playstation 2 – **86%** Spielspaß

Erstklassiger Remix: komplexe Taktikkämpfe, die auch "Disgaea"-Experten erneut begeistern.



PS2 Die vielen Handlungsszenen sind humorvoll inszeniert und synchronisiert.

Göttliche Ritter

Wie "Disgaea" spielt "La Pucelle" in einer mittelalterlichen Welt, in der Dämonen und Priester um die Vorherrschaft kämpfen. Diesmal steuert Ihr aber die Guten, die Fans bereits bekannte Heldin Prier, ihren Bruder Colotte und deren Lehrerein Alouette. Zusammen bilden sie die Spezialeinheit 'La Pucelle', die im Auftrag der Kirche Schandtaten der Dämonen untersucht. Das klappt über eine Oberweltkarte, auf der Ihr zum Ort des Geschehens wie Höhlen, Festungen und Canyons klickt. Diese bestehen aus einem verzweigten Netz isometrischer Taktikarenen, die Ihr in individueller Reihenfolge erobert. Ihr könnt also in vier Schlachten zum Obermotz spurten oder zuvor in den Sackgassen Bonuswaffen, Erfahrung und seltene Kumpane abräumen.

Einfach anders

Statt selbst erstellter Verstärkung überredet Ihr neuerdings beliebige Monster zum Seitenwechsel. Die Gefährten lassen sich trainieren und mit erspielten Spezialmanövern bestücken. Auch bei den Taktikkämpfen wurden bekannte Elemente neu arrangiert, damit sich "La Pucelle" und "Disgaea" nicht gleich spielen: In den Arenen von rund 20 mal 20 Feldern gibt's keine verstreuten Kraftfelder, sondern Energieströme. Diese entspringen zufällig platzierten Kristallen und lassen sich mit Steinen und der Blickrichtung von Figuren umlenken. Profis kombinieren sogar mehrere Ströme und konstruieren Kreise, um die eingeschlossenen Flächen in gewaltigen Kettenreaktionen zu pulverisieren. Einfach ist das allerdings nicht, denn die Ströme stärken den Feind und aus den Kristallen springen regelmäßig weitere Feinde. Vorsichtige Spieler lassen sie deshalb lieber schnell verschwinden und nutzen die traditionellen Kampftechniken: Waffenattacke, Zaubersprüche und Spezialtalente. Auch dabei gilt es neue Aspekte zu berücksichtigen, denn Schulter an Schulter geben sich Helden und Monster Deckung: Wird einer bedrängt, schlagen auch seine umstehenden Kumpels gegen – ganz schön knifflig! *oe*



PS2 Bewährte Taktikmechanik mit neuartigen Energieströmen: Lenkt sie zusammen und dann auf die Feinde, um maximale Durchschlagskraft zu erzielen.



PS2 In der neuen Hauptstadt forscht Ihr auf 2D-Pfaden: Gassen und Geschäfte im Hintergrund betretet Ihr per Knopfdruck, Gesprächspartner werden anvisiert.

COMING NOW...

in USA

JUNI

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Front Mission 4	Square-Enix	Strategie	realistisch
McFarlane's Evil Prophecy	Konami	Action	sicher
Megaman Annivers. Collection	Capcom	Action	sicher
Ribbit King	Bandai	Sport	unwahrscheinlich
Shellshock: Nam '67	Eidos	Action	sicher
Showdown: Legends of Wrestling	Acclaim	Beat'em-Up	sicher
Dinosaur Hunting	Metro 3D	Action	realistisch
Full Spectrum Warrior	THQ	Strategie	sicher
Psi-Ops: Mindgate Conspiracy	Midway	Action	sicher
Spider-Man 2	Activision	Action	sicher

JULI

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Growlanser: Generations	Working Designs	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Karaoke Revolutions Vol. 2	Konami	Musikspiel	realistisch
MLB Slugfest: Loaded	Midway	Sport	unwahrscheinlich
NASCAR 2005: Chase for the Cup	Electronic Arts	Rennspiel	unwahrscheinlich
Splinter Cell Pandora Tomorrow	Ubisoft	Action-Adventure	sicher
NCAA Football 2005	Electronic Arts	Sportspiel	unwahrscheinlich
Samurai Warriors	Koei	Action	sicher
Sudeki	Microsoft	Rollenspiel	sicher
Catwoman	Electronic Arts	Action	sicher
Tales of Symphonia	Namco	Rollenspiel	sicher

in JAPAN

JUNI

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Espgaluda	Arika	Action	unwahrscheinlich
Metal Slug 4	SNK Playmore	Action	unwahrscheinlich
Monkey Turn	Bandai	Rennspiel	unwahrscheinlich
Samurai Spirits Zero	SNK Playmore	Beat'em-Up	unwahrscheinlich
Xenosaga Episode 2: Jenseits...	Namco	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Legend of Golfer	Nintendo	Sport	unwahrscheinlich

JULI

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Gradius V	Konami	Shoot'em-Up	sicher
Guilty Gear Isuka	Sammy	Beat'em-Up	unwahrscheinlich
Kengo 3	Genki	Beat'em-Up	realistisch
King of Fighter: Max. Impact	SNK Playmore	Beat'em-Up	unwahrscheinlich
Rockman X Command Mission	Capcom	Action	realistisch
Donkey Konga Vol. 2	Nintendo	Musikspiel	realistisch

PAL-Veröffentlichung: sicher · realistisch · unwahrscheinlich

DIE HIGHLIGHTS



Auf diesen beiden Seiten findet Ihr in übersichtlicher Form die Spiele-Referenzen für alle Konsolen in den wichtigsten Genres. Dabei orientieren wir uns an den Testwertungen, behalten uns aber Säuberungsmaßnahmen vor: So findet im Falle von notorischen Fortsetzungstätern wie z.B. diversen Sportspielserien, bei denen sich die jährlichen Änderungen in engen Grenzen halten, immer nur der aktuell beste Teil Einzug in unsere Ruhmeshallen.

Sollte außerdem an älteren Titeln der Zahn der Zeit besonders stark genagt haben, werden diese ebenfalls bei Bedarf aussortiert.

Das Top-Spiel



Metroid Prime
Spitzenabenteuer in Ego-Ansicht: Amazone Samus verdrängt Link von der Genrespitze.

Action-Adventure

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Dark Chronicle	90%	10/03
2	Splinter Cell	90%	05/03
3	Beyond Good & Evil	90%	12/03

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Splinter Cell Pandora Tomorrow	93%	05/04
2	Beyond Good & Evil	90%	04/04
3	Ninja Gaiden	88%	06/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Metroid Prime	94%	06/03
2	Legend of Zelda: The Wind Waker	94%	04/03
3	Resident Evil	90%	10/02

Das Top-Spiel



SingStar
Hochkarätige Titelwahl und edle Aufmachung – Sony liefert das perfekte Karaoke.

Denken & Geschicklichkeit

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	SingStar	86%	06/04
2	EyeToy: Play	85%	09/03
3	Super Bust-A-Move 2	85%	12/02

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Dancing Stage Unleashed	79%	05/04
2	Puyo Pop Fever	75%	03/04
3	Tetris Worlds	73%	12/03

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Super Monkey Ball 2	85%	04/03
2	Super Bust-A-Move All Stars	85%	11/03
3	Bomberman Generation	80%	01/03

Das Top-Spiel



Grand Theft Auto: Vice City (dt.)
Rockstars bombastisches Verbrecherepos schlägt alle Rekorde.

Action

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Grand Theft Auto: Vice City (dt.)	91%	01/03
2	Champions of Norrath	87%	05/04
3	True Crime: Streets of L.A.	87%	12/03

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Grand Theft Auto Doppelpack	91%	03/04
2	Jet Set Radio Future	90%	04/02
3	Max Payne 2: The Fall of Max Payne	87%	02/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	True Crime: Streets of L.A.	87%	01/04
2	Ikaruga	87%	06/03
3	Viewtiful Joe	85%	11/03

Das Top-Spiel



Virtua Fighter 4 Evolution
Segas Edelklopper wird durch das Update noch besser.

Beat'em-Up

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Virtua Fighter 4 Evolution	92%	09/03
2	Dead or Alive 2	91%	01/01
3	Soul Calibur 2	89%	10/03

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Soul Calibur 2	89%	10/03
2	Dead or Alive 3	89%	04/02
3	Mortal Kombat Deadly Alliance	86%	03/03

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Soul Calibur 2	89%	10/03
2	Def Jam Vendetta	87%	09/03
3	Mortal Kombat Deadly Alliance	86%	03/03

Das Top-Spiel



Timesplitters 2
Die abwechslungsreiche Ballerei mit einer Prise Humor gefällt auf allen Systemen.

Ego-Shooter

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Timesplitters 2	90%	11/02
2	Medal of Honor: Frontline	89%	07/02
3	James Bond 007: Nightfire	87%	01/03

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Timesplitters 2	90%	11/02
2	Medal of Honor: Frontline	89%	01/03
3	Halo	88%	04/02

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Timesplitters 2	90%	11/02
2	Medal of Honor: Frontline	89%	01/03
3	James Bond 007: Nightfire	87%	02/03



MAN!AC extended

GESTERN · HEUTE · MORGEN

Features: Game Over, Memento, Am Anfang war das Wort **Next Level:** Schöne neue Spielewelt **Web-Tipp:** Heldenkult **Retro:** Mattel Intellivision, Konix Multi-System, Text-Adventures **Retro-Anzeige:** Leather Goddesses of Phobos

Heft im Heft

Resident Evil 1.5
1996 – 1997
EXO
1999 – 2002
Call of the Dragonfly
1999 – 2000
Thrill Kill
1997 – 1998
Twelve Tails:
Conker's Quest
1997 – 1998

GAME OVER

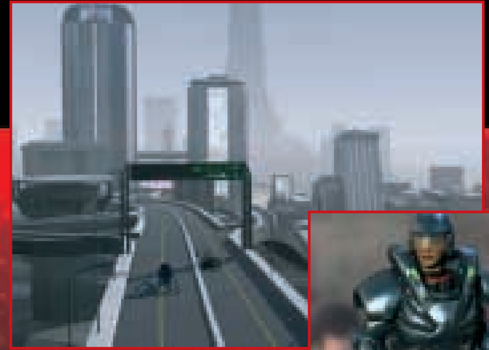
G·A·M·E O·V·E·R

In Memoriam: Verschollene Videospiele

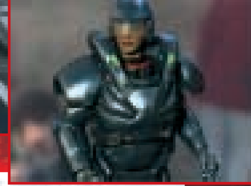
Hol' mich hier raus: Ich bin eine 16-seitige Beilage, die separat klebegebunden und mit einem kräftigen Ruck aus der MAN!AC herauszutrennen ist.











RESIDENT EVIL 1.5

Entwickler: Capcom, Japan
System: PSone
Lebensspanne: 1996-1997

Warum wir es gerne gespielt hätten:

Auf der Tokyo Game Show '96 zeigte Capcom die ersten Videos zur geplanten "Resident Evil"-Fortsetzung: Der Polizist Leon S. Kennedy und die Motorradbraut Elza Walker kämpften darin gegen ganze Horden an Zombies. Außer den Helden fielen noch weitere Neuerungen auf: Der Spieler kann nun Schutzwesten tragen und sogar Handgranaten aufs untote Gesocks werfen – zudem tauchen Affen als Monster auf.

Warum das Spiel eingestellt wurde:

Offiziell kam das Ende für den "Resident Evil"-Prototypen, weil er angeblich zu wenig inhaltliche Neuerungen besaß. Serien-Erfinder Shinji Mikami äußerte sich jedoch offener zum heißen Thema: "Ich ließ jüngere Mitarbeiter an das Projekt und wollte deren Arbeit nur überwachen. Allerdings tauchten ernste Probleme auf, die sich im späteren Verlauf nicht mehr beheben ließen. Hätten wir das Spiel so veröffentlicht, wäre die Reihe am Ende gewesen".

Wie die Geschichte weiterging:

Nachdem Mikami also wieder das Ruder übernommen hatte, begannen die Arbeiten an einem völlig veränderten Horror-Sequel. Lediglich diverse Monster sowie Hauptheld Leon schafften es letztlich ins hierzulande prompt indizierte "Resident Evil 2" – Gorilla-Zombies gab's unterdessen keine mehr.

EXO

Entwickler: Particle Systems, England
System: PS2
Lebensspanne: 1999-2002

Warum wir es gerne gespielt hätten:

Auf der E3 im Jahre 2001 als Ego-Sensation angekündigt, sollte "Exo" laut Publisher Infogrames das Action-Genre neu definieren. Das taktische Sci-Fi-Abenteuer spielte in einer fernen Zukunft, wo sich durchgebrannte Robo-Schergen die Weltherrschaft unter den Nagel reißen. Neben moderner Team-KI galt besonders die spektakuläre Polygon-Optik samt akurater Echtzeit-Beleuchtung als wegweisend.

Warum das Spiel eingestellt wurde:

Die frommen Wünsche von Entwickler Particle Systems ließen sich leider nicht mit der PS2-Hardware vereinbaren: Auch nach wiederholtem Umschreiben der Grafik-Routinen lief "Exo" noch mit mageren 15 Bildern pro Sekunde – den ursprünglich anvisierten Zeitplan konnte man ergo niemals einhalten. Unterdessen kamen bei Geldgeber Infogrames ernsthafte Zweifel auf, das finanzielle Risiko erschien schlicht zu hoch. Als der Titel dann 2002 schließlich eingestampft wurde, befand sich "Exo" in einem fast fertigen Zustand – nur leider fand sich kein neuer Publisher.

Wie die Geschichte weiterging:

Particle Systems wurde kurz nach der "Exo"-Pleite von Argonaut aufgekauft. Dort nun als Sheffield-Dependance bekannt, schufen die Engländer unlängst das Raser-Remake "Powerdrome" (Test in nächster Ausgabe).

G·A·M·E·O·

Geschichten aus der Software-Gruft: MAN!AC gedenkt den zehn aufregendsten Spielen, die es nie bis in Euer Konsolenlaufwerk geschafft haben – was wäre gewesen, wenn...

>>> Der Weg zum Entwickler-Ruhm ist mit Fehlschlägen gepflastert: Während Blockbuster wie "GTA" alljährlich millionenfach über Ladentheken wandern, schaffen's andere Titel nicht mal bis ins Händlerregal. Tatsächlich erweist sich die moderne Videospiel-Branche als Paradebeispiel für Darwins viel zitierte Evolutionstheorie – nur die Starken überleben!

Viele Wege führen zum Abgrund

Doch woran liegt's, dass selbst hoffnungsvolle Konsolen-Projekte spurlos in der Versenkung verschwinden? Jenseits zahlreicher Verschwörungsfantasien, welche regelmäßig im Internet kursieren, sind die Beweggründe fürs Einstellen von Digi-Produkten meist vielschichtiger Natur. Im Gegensatz zu Filmdrehs, wo höchstens mal Schauspieler abspringen, folgt

CALL OF THE DRAGONFLY

Entwickler: Lost Boys, Niederlande
System: Xbox
Lebensspanne: 1999-2000

Warum wir es gerne gespielt hätten:

Endlich mal ein intelligenter Action-Titel: "Call of the Dragonfly" stützte sich auf das auch heute noch beliebte Telekinese-Prinzip. Der Held des Spiels verfügte nämlich über diverse Superkräfte und ließ per purer Willenskraft Gegenstände oder gar Gegner fliegen. Außerdem standen Features wie das Lesen von Gedanken und eine realistische Physik auf dem Plan – Wummen spielten indes nur die zweite Geige.

Warum das Spiel eingestellt wurde:

Die holländischen Entwickler führten ihr Software-Baby jedem erdenklichen Publisher vor – leider ohne Ergebnis. Kein Wunder, denn zum einen enthielt die gezeigte Demo-Fassung lediglich eine einzige Telekinese-Option und zum anderen konnte Lost Boys als Neuling keine Referenzen vorweisen. Außerdem missfiel den potenziellen Herstellern, dass "Call of the Dragonfly" zu wenige Ballereien enthielt.

Wie die Geschichte weiterging:

Trotz dieses Tiefschlags ließ sich das unabhängige Entwicklerstudio nicht unterkriegen. Im Jahre 2002 sollte dann der große Coup gelingen: Sony beauftragte die nunmehr unter Guerrilla Games firmierenden Holländer mit einem PS2-Ego-Shooter – "Killzone" war geboren.

SKYHAMMER

Entwickler: Rebellion, England
System: Jaguar
Lebensspanne: 1994-1995

Warum wir es gerne gespielt hätten:

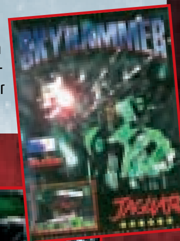
Eine 3D-Revolution, die nie stattgefunden hat: Rebellions "Skyhammer" protzte mit polygonalen Szenarien, fast unbegrenzter Bewegungsfreiheit sowie Texture Mapping – für damalige Jaguar-Zeiten sensationell. Der Spieler flog dabei durch eine futuristische Stadt im "Blade Runner"-Stil und schoss Raumer vom Himmel.

Warum das Spiel eingestellt wurde:

Eigentlich wurde "Skyhammer" nie offiziell gestrichen, denn Rebellion lieferte das fertige Spiel bei Atari ab. Doch der Publisher befand sich aufgrund desaströser Jaguar-Verkäufe in finanziellen Schwierigkeiten und sah deshalb von einer Veröffentlichung ab.

Wie die Geschichte weiterging:

Tatsächlich schnappte sich der Independent-Publisher Songbird 2000 (also fünf Jahre nach Entwicklungsstopp) die Rechte am angestaubten Action-Shooter. Interessierte können ihre Jaguar-Sammlung unter www.songbird-productions.com um eine "Skyhammer"-Fassung bereichern – für stattliche 80 US-Dollar.









TWELVE TAILS: CONKER'S QUEST

Entwickler: Rare, England
System: N64
Lebensspanne: 1997-1998

Warum wir es gerne gespielt hätten:

Mit "Mario 64" hatte Nintendo abermals das Hüpf-Genre neu definiert. "Twelve Tails: Conker's Quest" sollte die Lücke zur PSone-Konkurrenz noch ausbauen: Hofentwickler Rare bastelte an einem knuffigen Abenteuer um das Eichhörnchen Conker, welches nach 100 gestohlenen Geschenken suchte. Der Grafikstil erinnerte an "Banjo-Kazooie" aus gleichem Hause.

Warum das Spiel eingestellt wurde:

Weil die Welt offensichtlich kein weiteres Knuddel-Jump'n'Run brauchte, warf Rare das komplette Spielkonzept über den Haufen. Stattdessen verwandelte man "Conker" in einen rülpsenden Antihelden und schuf "Bad Fur Day" (ebenfalls für N64) – das wohl bis heute witzigste Videospiel überhaupt.

Wie die Geschichte weiterging:

Auch Microsoft waren die Geniestreiche aus der Rare-Manufaktur nicht entgangen: Ende 2002 übernahm der Windows-Konzern die Mehrheit am englischen Entwickler – für sagenhafte 550 Millionen Dollar. Aktuell werkeln die "Conker"-Macher am Xbox-Remake "Live & Reloaded".

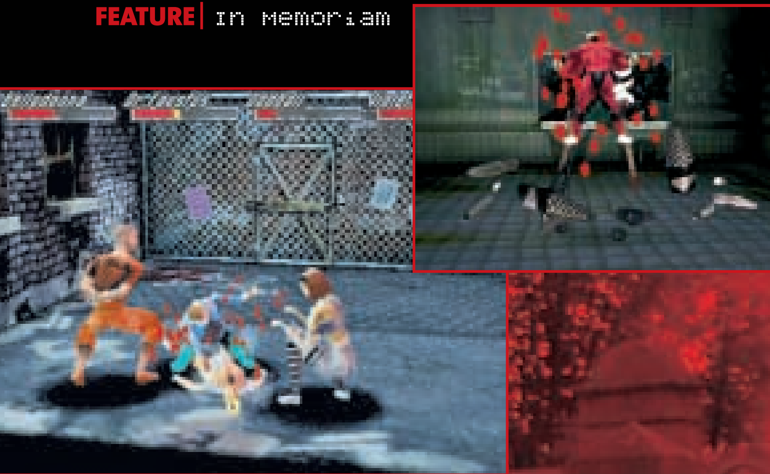
V · E · R

der Schaffungsprozess eines Videospiels komplexeren Gesetzen: Humane Kreativität und programmierte Technik müssen harmonieren wie geölte Zahnräder – sonst droht Chaos.

Letztgenannter Supergau resultiert oftmals aus zu hoch gesteckten Ambitionen: Mal übernimmt sich ein Mini-Team (wie etwa Westka mit **Arcatera**) an der Erschaffung riesiger RPG-Welten, mal spucken die eigentlich wunderschönen Grafikroutinen lächerliche fünfzehn Bilder pro Sekunde aus – so geschehen im Falle der PS2-Action **Exo**. Besonders zum Start einer neuen Konsolen-Generation kämpfen unabhängige Spieleschmieden mit den Tücken der Technik: Fehlende Unterstützung von Sony & Co. respektive immer komplexere Hightech-Chips ließen schon viele Entwickler-Studios scheitern – und damit auch ihr Software-Baby.

Geld regiert die Konsolenwelt

Überwindet ein Titel dagegen jene Hardware-Hürden, gerät die Veröffentlichung nicht selten bei der Suche nach einem passenden Publisher ins Straucheln. Selbst finanzstarke Firmen wie Electronic Arts lassen sich nämlich nur dann auf einen entsprechenden Deal ein, wenn strenge Kriterien erfüllt werden: So muss das angebotene Produkt nicht nur spielerische wie technische Top-Qualität aufweisen, sondern auch reelles Verkaufspotenzial besitzen – schließlich will man Geld verdienen! Was nach einer Binsenweisheit klingt, offenbart sich bei genauerer Analyse als Zwickmühle: Lassen sich doch besonders neuartige Spielprinzipien oftmals nur unzureichend über Werbung kommunizieren, der Konsument kann sich ergo keine Vorstellung von den angepriesenen >>>



HALF-LIFE (DT.)

Entwickler: Gearbox, USA
System: Dreamcast
Lebensspanne: 1999-2001

Warum wir es gerne gespielt hätten:

In PC-Gefilden bereits als Ego-Ikone gefeiert, sollte "Half-Life (dt.)" auch die Dreamcast-Gemeinde beglücken. US-Entwickler Captivation Digital Laboratories bastelte drei Jahre an der Konvertierung des Action-Dramas: Egal ob flüssige Hochglanz-Optik, packende Missionen oder eine zusätzliche Kampagne namens 'Blue-Shift' – die Versprechungen kannten keine Spielspaß-Grenze.

Warum das Spiel eingestellt wurde:

Kurz vor dem geplanten Release 2001 verkündete Sega seinen Hardware-Ausstieg – der Dreamcast war über Nacht zur toten Konsole geworden. "Half-Life"-Publisher Sierra steckte also in einer Zwickmühle: Einerseits hatte man ein fast fertiges Top-Produkt, andererseits stornierten reihenweise Ladenketten ihre Bestellungen. Um die verkorksten Quartalszahlen nicht noch weiter zu belasten, ließ Sierra das Spiel schließlich im Firmenkeller versauern.

Wie die Geschichte weiterging:

Ironischerweise kamen PS2-Zocker knapp ein Jahr später tatsächlich in den Genuss von "Half-Life (dt.)" – die oben erwähnte 'Blue Shift'-Kampagne erschien dagegen nur in Form eines eigenständigen Add-ons für PC.

PROPELLER ARENA

Entwickler: Sega AM2, Japan
System: Dreamcast
Lebensspanne: 1999-2001

Warum wir es gerne gespielt hätten:

Nach "Alien Front Online" wollte Sega seine Online-Offensive fortsetzen: Bei "Propeller Arena" handelte es sich um eine Action-Flugsimulation mit kräftiger Arcade-Schlagseite. Wahlweise im Splitscreen oder übers Internet lieferten sich Doppeldecker heiße Baller-Gefechte – Mikrofon-Unterstützung inklusive.

Warum das Spiel eingestellt wurde:

Wegen des Anschlags vom 11. September 2001 rückten auch Videospiele wieder in den Fokus der Öffentlichkeit. Dummerweise enthielt "Propeller Arena" einen Level namens 'Tower City', dessen Skyline frappierend an New York bzw. das World Trade Center erinnerte. Sega befürchete nun, dass 'Witzbolde' mit dem Spiel Schindluder treiben respektive in Hochhäuser rasen würden – folgerichtig stellte man die hoffnungsvolle Fliegerei ein.

Wie die Geschichte weiterging:

Bis auf eine Beta-Fassung, die in Fan-Kreisen kursiert, verschwand "Propeller Arena" ohne Nachwirkungen. Das interne Entwickler-Team Sega AM2 schuf später noch solch herausragende Titel wie "Virtua Fighter 4" (PS2).

THRILL KILL

Entwickler: Paradox, USA
System: PSone
Lebensspanne: 1997-1998

Warum wir es gerne gespielt hätten:

Wo die "Mortal Kombat"-Serie aufhört, fängt "Thrill Kill" an: Das Geprügel für bis zu vier menschliche Mitstreiter setzte neue Maßstäbe in puncto plakativer Gewalt und kranke Charaktere. Ob Kannibale, Wahnsinniger mit Zwangsjacke oder Leder-Domina – Kontroversen waren als kostenlose Werbung eingeplant.

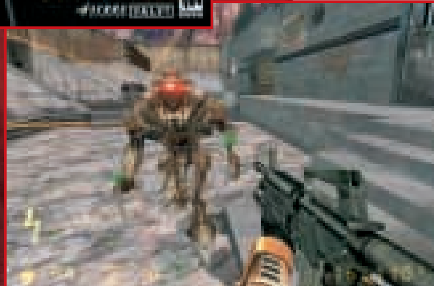
Warum das Spiel eingestellt wurde:

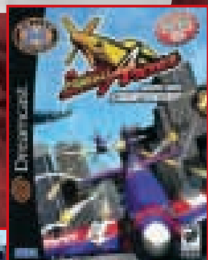
Durch finanzielle Engpässe sah sich Publisher Virgin gezwungen, zahlreiche Marken an Mitbewerber zu verkaufen. So ging nicht nur das Entwickler-Studio Westwood, sondern auch "Thrill Kill" ins Portfolio von Electronic Arts über. Dem Branchenriesen war die rüde Metzelorgie allerdings eindeutig zu brutal: "Das Produkt lässt sich nicht mit unseren Standards vereinbaren", kommentierte PR-Mann Pat Becker das offizielle Ende von "Thrill Kill".

Wie die Geschichte weiterging:

Während Entwickler Paradox seine Prügel-Routinen für die Hip-Hop-Keilerei "Wu-Tang: Shaolin Style" verwendete, entstand im Internet ein wahrer Kult um "Thrill Kill". Nicht ohne Grund: Kursieren doch in Raubkopierer-Kreisen insgesamt drei verschiedene Beta-Fassungen des Spiels – mehr als übertriebene Gewaltdarstellung gibt die Software-Skandalnudel jedoch nicht her.













▲ Bizarre Künste: Die im Internet kursierenden "Thrill Kill"-Fassungen verfügen allesamt über von Fans gebastelte Cover-Motive – nichtsdestotrotz handelt es sich um illegale Raubkopien.

Features machen – ein sicheres Todesurteil für viele Innovationen. Entsprechend fand z.B. die Schafhirten-Simulation **Stampede** trotz Presse-Previews nie einen Distributionspartner, weil ihr Schlüsselelement auf dem Einsatz von Geräuschen basierte.

Warum der Faktor 'Vermarktbarkeit' über solch großes Gewicht verfügt, zeigen aktuelle Studien: Die Reklame eines durchschnittlichen Videospiels verschlingt glatt zweimal soviel Geld wie dessen Entwicklung. Doch selbst nach der Übereinkunft mit einem Publisher droht weiteres Ungemach, denn häufig kommt's erst im späten Entwicklungsstadium zu Reibereien: Zum einen muss in Form so genannter 'Milestones' periodisch Rechenschaft über die Software-Fortschritte abgelegt werden, zum anderen drohen finanzielle Engpässe. So stoppte der dauerhaft verschuldete US-Hersteller Interplay binnen kürzester Zeit mehrere Projekte – **Falcone** und **Rubu Tribe** hießen die namhaftesten Opfer. Im schlimmsten Fall geht einer der Vertragspartner gar Pleite oder wird von der Konkurrenz aufgekauft: Das Ende von 3DO bedeutete beispielsweise auch das Aus für die Metzel-Action **Four Horseman of the Apocalypse**.

Der Fluch des Bekannten

Fußt das jeweilige Fabrikat hingegen auf einer namhaften Lizenz, kommen nochmals andere Störfaktoren ins Videospiel. Große Namen kosten nämlich nicht nur viel Geld, sondern kranken zudem an teils horrenden Auflagen seitens der Rechteinhaber. Wer etwa Harry Potter versoften will, muss







BLACK & WHITE

Entwickler: Lionhead, England
System: PSone, PS2, Xbox
Lebensspanne: 2001-2002

Warum wir es gerne gespielt hätten:

Wenn Design-Legende Peter Molyneux einen neuen Titel vorstellt, hört die ganze Branche hin. So auch im Falle von "Black & White": Die irrwitzige Götter-Simulation sorgte zwar in PC-Kreisen für gespaltene Meinungen, besaß aber ungemein viel Charme und gewitzte Ideen. Insgesamt zwei Videospiel-Ableger waren angedacht: Eine PSone-Umsetzung sowie eine erweiterte Fassung ("Black & White: Next Generation") für alle 128-Bit-Konsolen.

Warum das Spiel eingestellt wurde:

Während die Gründe für das Ende von "Black White: Next Generation" im Dunkeln blieben, scheiterte die PSone-Variante an Hardware-Problemen: Publisher Midas zeigte den Titel zwar auf Presse-Events in spielbarer Form, mehr als ein ruckeliger Pixelmatsch kam aber nicht heraus. Am Ende der Entwicklung machte dann Peter Molyneux von seinem Vetorecht Gebrauch und untersagte eine Veröffentlichung – man will ja nicht seinen Ruf riskieren.

Wie die Geschichte weiterging:

Die Lionhead Studios bzw. deren Dependancen werkeln nach wie vor an solch hoch gehandelten Titeln wie "Fable" oder "Unity". Auch ein "Black & White"-Nachfolger entsteht in England – allerdings vorerst nur für PC. Midas veröffentlicht unterdessen wieder Budget-Software und trashige PS2-Ballereien.

FERRARI 360 CHALLENGE

Entwickler: Brain in a Jar, England
System: PS2
Lebensspanne: 2000-2001

Warum wir es gerne gespielt hätten:

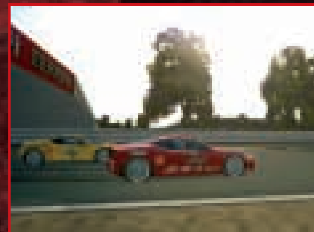
Hochauflösende Streckenoptik, weltberühmte Lizenz-Karossen und rasante Renn-Action – die Zutaten von Acclaims "Ferrari 360 Challenge" klangen nach dem Traum jedes Bleifuß-Fans. Weiterhin versprachen die Pressetexte einige innovative Features – von launischen KI-Fahrern bis hin zu korrekt berechneten Schäden.

Warum das Spiel eingestellt wurde:

Der finanziell angeschlagene Acclaim-Konzern hatte sich mit der sündhaft teuren Ferrari-Lizenz schlichtweg verspekuliert: Um die Kosten einzuspielen, hätte man jedes Jahr einen passenden Software-Titel veröffentlichen müssen. Tatsächlich existierte zu keinem Zeitpunkt mehr als eine PC-Demo von "Ferrari 360 Challenge" – noch dazu eine äußerst unfertige. Ende des Jahres 2000 gab man die Ferrari-Rechte schließlich ungenutzt zurück.

Wie die Geschichte weiterging:

Einen Vorteil hatte das Lizenz-Desaster für Acclaim: Sega musste beim US-Publisher vorsprechen, um sein hauseigenes "F 355 Challenge" auch in Europa vertreiben zu dürfen. So kam Acclaim im Austausch für seine Ferrari-Rechte überraschend an die PS2-Portierungen von "Crazy Taxi" und "18 Wheeler". Entwickler Brain in a Jar produziert heutzutage übrigens "Indy Car"-Spiele für Codemasters.



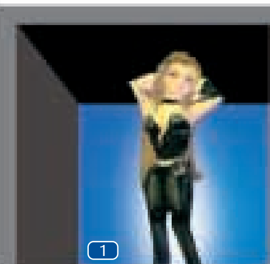


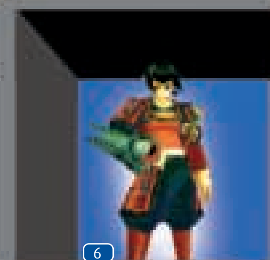
sich zwangsläufig den Wünschen von Romanautorin Rowling anpassen – andernfalls bleibt die Konsole kalt. Ähnlich heikel gestaltet sich die Herstellung von Fortsetzungen zu erfolgreichen Serien: Wenn Nintendo & Co. ihre Franchise-Schätze an unabhängige Entwickler delegieren, schwingt immer dezentes Misstrauen mit – sowohl von Zockerseite als auch aus Sicht des Publishers. Während ein **Metroid Prime** alle Zweifler Lügen strafte, blieb dem **Vectorman** ein Comeback verwehrt – Sega war mit der Neuauflage von Pseudo Interactive unzufrieden. Ein solcher Beschluss wiegt für das ausführende Studio meist schwerer als im Falle von Eigenerfindungen, schließlich fallen sämtliche Rechte an den Hersteller zurück.

Als ob die beschriebenen Schwierigkeiten nicht schon genug wären, lauern in der Endphase einer Produktion noch weitere Stolpersteine. Insbesondere das Wort 'Approval' lässt internationale Spieleschmieden vor Ehrfurcht zittern: Steht dieser Begriff doch für den finalen Software-Check beim jeweiligen Konsolen-Anbieter. Was die (teils obskuren) Qualitätsstandards von Sony, Nintendo oder Microsoft unterschreitet, wandert mit Beanstandung zurück. Kommt ein Studio den angemahnten Nachbesserungen schließlich nicht nach, droht ein Vervielfältigungs-Verbot fürs eingereichte Videospiel. Weitaus seltener arbeiten gar weltpolitische Geschehnisse gegen den Release eines Titels: Vor den Anschlägen des 11. Septembers wäre Segas **Propeller Arena** kaum aufgefallen, nach den schrecklichen Ereignissen wollte jedoch niemand mehr (und sei es auch bloß in virtueller Form) zwischen Wolkenkratzern rumfliegen... *tk*

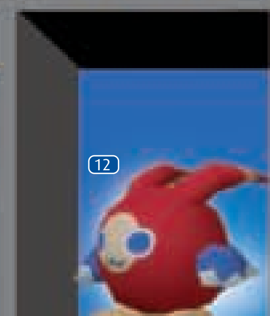
LASST BILDCHEN SPRECHEN: MAN!AC WÜHLT IN MEMORY-CARD- UND FESTPLATTEN-TIEFEN NACH GEWITZTEN SPEICHERSTAND-GRAFIKEN.

MEMENTO


1


6

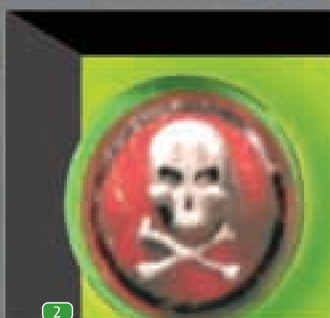

10
11


12

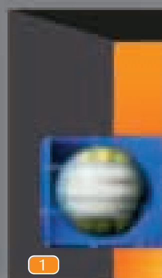
>>> Was mit der PSone in der Konsolenwelt Einzug hielt, setzt das Next-Generation-Trio fort: Zur besseren Identifikation und als zusätzliches Gimmick bekommen gespeicherte Spielstände heutzutage nicht nur schnöde Namen, sondern auch eine kleine Grafik verpasst. Nicht jeder Hersteller setzt dabei auf einfallsreiche Optiken, doch manch ansehnliches Kleinod lässt sich dennoch aufspüren.

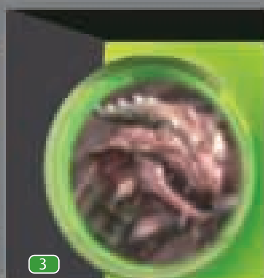
Wir haben für PS2 16 und bei Xbox sowie Gamecube jeweils 15 gewitzte Vertreter ausgewählt und präsentieren sie Euch in Form eines kleinen Quizes: Versucht einfach mal, die Namen der zugehörigen Spiele zu erraten. Wer nicht alles herausfindet, muss sich nicht grämen: Die Auflösung findet Ihr – zum Schutz vor versehentlichem Lesen – gedreht am rechten Seitenrand. *us* |<<

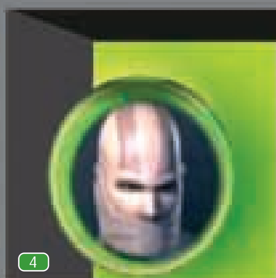

1

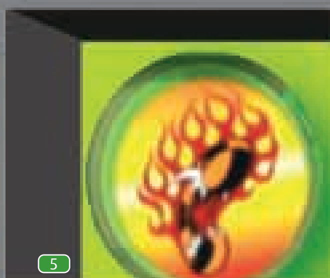

2

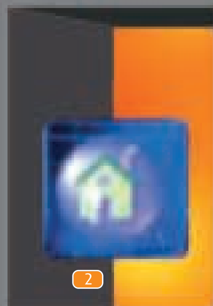

6

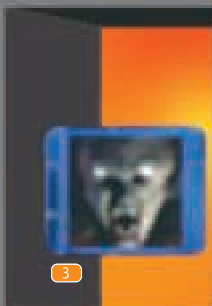

1

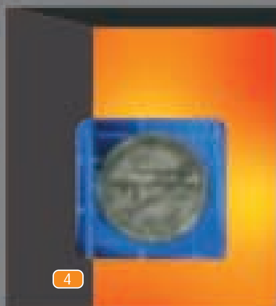

3

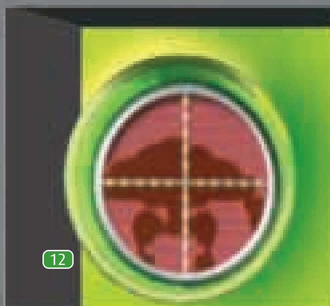

4

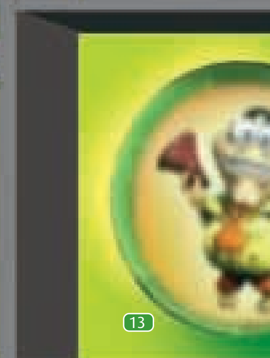

5

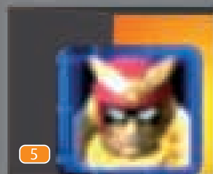

2

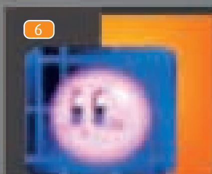

3

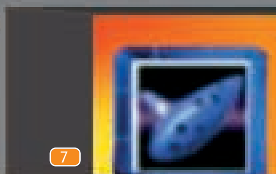

4

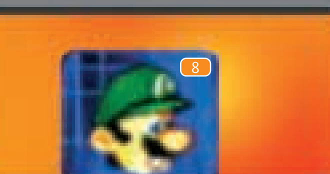

12

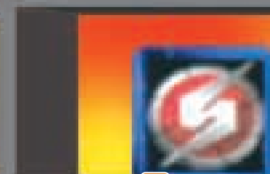

13


5


6


7


8


9



1 Devil May Cry 2 Transformers 3 Champions of Norrath 4 Resident Evil: Outbreak 5 Medal of Honor: Rising Sun 6 Onimusha 7 Mad Maestro 8 defekte Daten 9 Dynasty Warriors 3 10 Crimson Sea 2 11 Ratchet & Clank 2 12 Klonoa 2 13 Parappa the Rapper 2 14 Need for Speed Underground 15 Primal 16 Ridge Racer 5

1 Worms 3D 2 Crimson Skies: High Road to Revenge 3 Baldur's Gate Dark Alliance 2 4 Star Wars: Knights of the Old Republic 5 Crazy Taxi 3 8 Blinx: The Time Sweeper 9 DOA Xtr. Beach Volleyball 8 Battle Engine Aquila 9 Splinter Cell Pandora Tomorrow 10 Amped 11 Soundtracks 12 Mech Assault 13 Kung Fu Chaos 14 Gun Valkyrie 15 Quantum Redshift

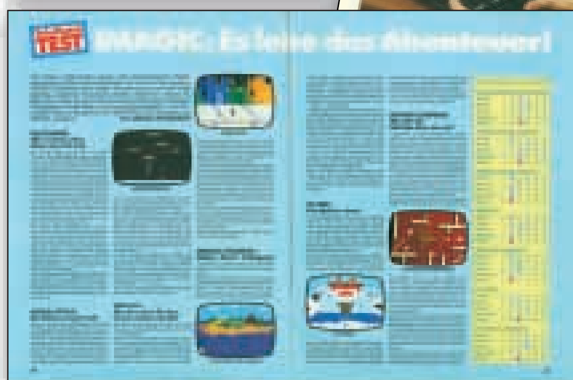
1 Beach Spikers 2 Die Sims brechen aus 3 Legacy of Kain: Blood Omen 2 4 Eternal Darkness: Sanity's Requiem 5 F-Zero GX 6 Kirby Air Ride 7 Legend of Zelda: Ocarina of Time 8 Luigi's Mansion 9 Metroid Prime 10 Pikmin 11 Resident Evil 12 Starfox Adventures 13 Super Monkey Ball 2 14 Ikaruga 15 Wario World

Am Anfa… Das…

Telematch | Wie alles begann







>>> Anfang der 80er, als die hippen Videogames noch Telespiele heißen, bricht in deutschen Landen das Zeitalter der Fachliteratur an. Bezeichnenderweise hört das erste hiesige Videospiel-Magazin auf den Namen Telematch: Für fünf Mark gibt's (zunächst zweimonatlich) News, Reportagen, Messeberichte, Technik-Artikel, Leserbriefe, Tipps und Tests aus der Konsolen- und Computer-Welt – alles Elemente, die auch heute noch abgewandelt in der MAN!AC zu finden sind.

Die Kooperation mit der US-Zeitschrift Electronic Games, dem ersten Videospiel-Magazin der Welt, sichert der Telematch exklusive Storys aus dem damaligen Nabel der interaktiven Unterhaltung. Dementsprechend professionell der Auftritt des in Hamburg produzierten Blattes: Tiefgehende Hintergrundberichte wechseln sich mit flotten Software-Rezensionen und leicht verdaulichen News ab.

Der Videospiel-Crash 1984 erwischt jedoch auch das Multiplattform-Blatt empfindlich: Mit Ausgabe 5-6/84 heißt das Heft Telematch Computer Software Magazin, die Inhalte verschieben sich in Richtung Heimcomputer. Die Zusammenlegung mit Computer Praxis führt Ende 1984 schließlich zur letzten Titeländerung: Als Telematch Computer Praxis – Das User-Magazin ereilt das erste deutsche (Multiformat-)Videospiel-Fachblatt Anfang 1985 das Aus.



Telematch

Erstausgabe: Dez./Jan.1983

Letzte Ausgabe: Feb.1985

Besonderheiten: Spielebewertung in den Kategorien Grafik, Sound, Action, Spielwitz und Urteil via Schulnotensystem; umfangreiche Hintergrundberichte. Heute begehrtes Sammlerstück.



Themen, die Leser bewegen:
Favorisieren eines Systems

Ich war enttäuscht, als ich feststellen musste, dass der Großraum des an und für sich ansprechenden Heftes dem Atari-Programm gewidmet wurde. Mir kam es so vor, als würden alle anderen Systeme nur am Rande erwähnt werden. Schauen Sie doch mal die Top 10 Videocomputer-Spiele an. Alles dreht sich um Atari, lediglich einmal Intellivision sowie Philips. (Leserbrief aus Telematch 4+5/83)

ASM | Software Matters



>>> Mit der Headline 'Erste Software Fachzeitschrift' steckt die ASM (kurz für Aktueller Software Markt) Anfang 1986 ihr Themenspektrum unmissverständlich ab: Hier geht's um Spiele-News, -Tests und -Tipps – der Rest ist Nebensache.

Im Vergleich zu der vier Jahre früher erschienenen Telematch wirkt die in Eschwege produzierte ASM optisch amateurhafter und chaotischer. Nichtsdestotrotz findet das Multiformat-Blatt mit der 'besonderen Schreibe' zahlreiche Anhänger, in Spitzenzeiten greifen über 100.000 Zocker zur textlastigen Lektüre.

Während in der Telematch Spiele meist nach Herstellern geordnet vorgestellt werden, teilt die ASM Software nach Genres ein. Je nach Kategorie ändern sich dabei die fünf Beurteilungskriterien: So zählen bei Action-Titeln u.a. Grafik und Motivation, bei Sportspielen dagegen Animation und Spaß/Spannung – für den einen ein weiterer Stein im Chaos-Puzzle, für den anderen eine sinnvolle Bereicherung. Knapp ein Jahr nach der Erstausgabe muss die 10er-Bewertungsskala allerdings einem 12-Punktesystem weichen – aufgrund vielfachen Leserwunsches, so die offizielle Begründung.



ASM

Erstausgabe: März 1986

Letzte Ausgabe: 1995, Umwandlung in PC-Spiel

Besonderheiten: Konzentration auf Spielevorstellungen, 12er-Bewertungsskala (kurze Zeit 10er-System); ASM-Hit als Auszeichnung für außergewöhnlich gute Titel.



Themen, die Leser bewegen:
Magazin-Cover

Als Leser vieler Computer-Fachzeitschriften möchten wir Sie auf einen Punkt aufmerksam machen, der dafür verantwortlich ist, dass die ASM unter dem breiten Angebot von Computer-Zeitschriften als gewöhnlich und niveaulos erscheint. Gemeint ist die Titelseite. Überschriften wie "Wahnsinn" oder "Dieses Spiel treibt Ihnen die Schamröte ins Gesicht" sind nicht sehr anspruchsvoll und erwecken den Eindruck, Ihr Redakteur sei noch nicht ganz volljährig. Wir wollen Ihnen auch nicht unterstellen, durch solche Überschriften Kunden zum Kauf Ihres Blättchens anregen zu wollen, wohl aber, den Inhalt Ihrer ASM besser darstellen zu wollen, als er in Wirklichkeit ist. Wir bedanken uns für Ihre Aufmerksamkeit und bitten Sie, Ihr ungeschicktes Entwerfen von Titelseiten zu verbessern. (Leserbrief aus ASM 5/88)

…ng war: …s Wort…

…UND DAS WORT HEISST TELEMATCH, ZUMINDEST IN PUNCTO DEUTSCHE SPIELE-FACHZEITSCHRIFTEN DER 80ER-JAHRE. EINE RÜCKSCHAU AUF DIE VORFAHREN VON MAN!AC & CO.

Happy Computer | Das große Vorbild





Happy Computer

Erstausgabe: Nov. 1983, Spiele-Sonderteil ab Nov. 1986

Letzte Ausgabe: 1990

Besonderheiten: 100er-Skala in den Kategorien Grafik, Sound & Musik sowie Happy-Wertung; Einführung des Meinungskastens und der illustrierenden Reakteursgesichter; regelmäßige Hintergrundberichte.

>>> In den ersten Happy-Computer-Jahren stellen Spiele ein Randthema dar: Inhaltlich dominieren Hardware-Analysen, Grundlagen-Artikel, Programm-Listings und Reportagen aller couleur. Selten nur finden Software-Besprechungen den Weg in das Markt&Technik-Blatt – ein Sonderheft fasst die zu Beginn noch wertungslosen Kritiken zusammen, weitere folgen.

Erst mit dem umfangreicheren, heraustrennbaren Sonderteil kommen verspielte Naturen mit C64, Amiga, Atari ST & Co. zu ihrem monatlichen Recht. Ausgestattet mit Bildschirmfoto, Textbeschreibung und 100er-Punktesystem in den Kategorien Grafik, Sound & Musik sowie Happy-Wertung setzen die Tests bis heute Maßstäbe in puncto Aufbau. Später eingeführte Meinungskästen und illustrierende Redakteursgesichter (nur in den Sonderheften) komplettieren schließlich die Rezensionen.

Im Gegensatz zu den ASM-Kollegen wagen die Happy-Redakteure den Blick über den Test-Tellerrand: Interviews mit Programmierern, Firmenporträts und ausführliche Berichte über neue Spielsysteme bringen die nötige Abwechslung in den Software-Alltag. ⏮

Themen, die Leser bewegen:
gekaufte Redakteure

Als ich "Defender of the Crown" bei meinem Freund auf dem Amiga zockte, fragte ich mich, warum dieses Spiel nicht mehr als 47 Punkte in der Gesamtwertung erreichte. Nach meiner Meinung müssten es mindestens 80 Punkte sein. Danach las ich auch den "Wizball"-Test in Ausgabe 8/87. Nachdem ich mir das Spiel angesehen hatte, war ich sehr empört über Eure Bewertung. Vergleicht doch einmal die "Wizball"-Grafik mit der Grafik von "The Pawn", "Uridium", "Delta" und so weiter. Dann werdet Ihr feststellen, dass sie nur 50 bis 60 Punkte verdient. Werdet Ihr eigentlich von Software-Firmen (wie Ocean) für überbewertete und schlecht gemachte Spiele bezahlt?
(Leserbrief aus Happy Computer Spiele-Sonderteil 11/87)

Power Play | Überlebenskünstler





Power Play

Erstausgabe: Nov. 1987

Letzte Ausgabe: April 2000

Besonderheiten: u.a. 100%-Skala in den Kategorien Grafik, Sound und Power-Wertung; Steckbrief mit Spieldaten sowie Umsetzungshinweisen; heraustrennbarer Tipps-Teil; Starkiller-Comic.

>>> Heinrich Lenhardt, Boris Schneider, Anatol Locker und Martin Gaksch heben Ende 1987 das bis dato langlebigste Video- und Computerspiel-Magazin aus der Taufe. Zunächst als unregelmäßiges Happy-Computer-Special, später als monatliche Beilage zum Mutterblatt, informiert die Power Play über alle Facetten der interaktiven Unterhaltung.

Optisch und inhaltlich ändert sich im Vergleich zum Spiele-Sonderteil der Happy Computer nur wenig: Eine Unterteilung in Computer-, Video- und Automatenspiele hier, ein Starkiller-Comic, eine Power-Classic-Rubrik sowie eine 'Besonders empfehlenswert'-Plakette da – an dem ausgefeilten Grundkonzept besteht nur wenig Änderungsbedarf.

Nach diversen Personaländerungen und weiteren inhaltlichen wie kosmetischen Korrekturen nabelt sich die Power Play mit Ausgabe 3/90 endgültig von der Happy-Computer-Vergangenheit ab. *os* ⏮

Themen, die Leser bewegen:
Spiele-Indizierungen

Ich möchte den Antrag stellen, die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften zu indizieren. Wer den Artikel über die Arbeitsweise der BPS (Anm.d.Red.: heute BPjM, Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien) in Power Play 6 liest, könnte nämlich ausflippen und schwere seelische Schäden davon tragen!
(Leserbrief aus Power Play 11/88)

NEXT LEVEL

Gamecube 2 | Playstation 3 | PSP | DS | Xbox 2

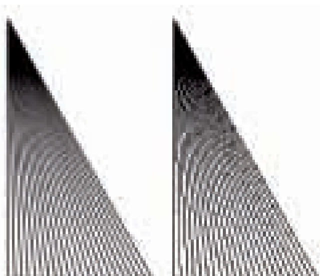
Schöne neue Spielewelt – Teil 3



Vorbildlich: "Metroid Prime" (Gamecube) lädt Räume im Voraus, noch bevor sie durch Türen betreten werden. Technik-Freaks erfreuen sich daneben auch an Anti-Aliasing und dem 60-Hz-Modus.



Balken des Grauens: Nicht an die PAL-Norm angepasste Titel (hier "Final Fantasy 10") stauchen das Bild in der Vertikalen und sorgen für eine langsamere Geschwindigkeit im Vergleich zum NTSC-Original.



Das Anti-Aliasing-Verfahren mischt Zwischenfarben, um harte Kanten zu eliminieren und Moire-Muster zu glätten.

Next Level-Themen im Überblick:

Im dritten Teil unserer Lösungsansätze gehen wir auf die letzten technischen Details ein: Ladezeiten, Fernsehnormen und Bildwiedergabe.

Loading, Please Wait ...

Dank riesiger Kapazität führt noch kein Weg an den im Zugriff sehr langsamen Silberscheiben (CD, DVD, BluRay) vorbei – leider sind meist lange Ladezeiten die Folge. Um ewige Wartereien zu vermeiden, ist schneller Zugang zu benötigten Daten unabdingbar. Das optimierte Ablegen der Spielewelten auf dem Datenträger ist dabei nur der erste Schritt. Nintendos Gamecube mit seinen Mini-DVDs offeriert bereits sehr kurze Zugriffszeiten. Daneben ist ein intelligentes 'Vorladen' von Daten sinnvoll: Während sich der Spieler dem Ende einer Welt oder eines Raumes nähert, sollte bereits das angrenzende Level im Speicher stehen bzw. vorbereitet werden.

Normenanpassung

Schon seit längerem trumpfen einige Hersteller (im Gegensatz zu PSone-Zeiten) mit sehr guten PAL-Anpassungen auf. Schwarze Balken ober- und unterhalb des Bildschirms, Geschwindigkeitseinbußen und Ruckler gehören der Vergangenheit an. Letzteres ist durch die höhere Zeilenzahl der PAL-Norm nicht selbstverständlich, denn hier muss die Hardware für jede Spielszene 100 Zeilen (625 statt 525) mehr berechnen. Leider bilden manche Hersteller wie Square-Enix eine unrühmliche Ausnahme und vergraulen Fans mit dicken Balken und gestauchter Darstellung à la "Final Fantasy 10".

Eine Alternative ist der 60Hz-Modus: Dabei schalten PAL-Konsolen auf die in Japan und USA gebräuchliche NTSC-Fernsehnorm um – das Bild wird vertikal um 20 Prozent gestreckt. Löblich: Bei der Xbox gehört der Modus schon zum System-Standard, während auch viele Gamecube-Titel das Format unterstützen. Einzig nötig ist ein NTSC-kompatibler Fernseher, was bei fast allen neuen Fabrikaten der Fall ist – alte TV-Geräte bleiben außen vor.

Tränende Augen

Um das berüchtigte Flimmern auf herkömmlichen TV-Systemen zu unterbinden, wird neben dem 60Hz-Modus auch die Bildglättung (Anti-Aliasing) genutzt. Das Verfahren eliminiert unschöne Treppeneffekte und Moirémuster (siehe Bild links), die aus niedriger Bildauflösung resultieren – scharfkantige Objekte werden mit Zwischenfarben interpoliert. Leider resultiert der Effekt in unschärferer Wiedergabe und höherem Rechenzeitaufwand, da jedes Einzelbild nachbearbeitet werden muss.

Wer seinen Blick in die PC-Welt wendet, könnte angesichts scharfer Bildwiedergabe und hoher Auflösung auf Monitoren schon neidisch werden. Leider ist das herkömmliche TV-Fernsehsignal sehr begrenzt: Mehr als 720x576 Bildpunkte mit 50 Bildern pro Sekunde bei der PAL-Norm sind nicht drin. Die Lösung der Zukunft lautet deshalb HDTV, das höhere Bildraten und Auflösungen ermöglicht. Die kommende Fernsehnorm beleuchten wir in einer der nächsten Ausgaben. *ts*

TECH-TICKER >> Sony drahtlos: PS3 und PSP sollen Wireless LAN nach 802.11-Standard unterstützen, um auch miteinander per Funk zu kommunizieren. +++ Hochgegriffen: Sony will drei Millionen Stück ihres PSP-Handhelds bis zum nächsten Geschäftsjahr (März 2005) absetzen. +++ Gerücht: Vermeintliche Xbox-2-Daten kursieren im Web. Von drei 3.5 GHz Prozessoren samt 256 MB Arbeitsspeicher sowie rasend schnellem Datenbus ist die Rede. Die Tech-Specs sind seitens Microsoft jedoch nicht bestätigt. +++ Freiheit für den Dualshock 3: Sonys kommender PS3-Controller soll via Funk kommunizieren und einen weiteren Button besitzen. +++ Erste Cell-Hardware: Auf einer Sony-Pressekonferenz im Vorfeld der E3 wurde der Prototyp einer Grafik-Workstation für Ende des Jahres angekündigt. Erstmals kommt hier der leistungsfähige Cell-Chip (siehe Ausgabe 10/03 und 11/03) zum Einsatz, noch vor der PS3.



Nintendo-Fans erfahren auf dieser putzigen Seite viel Wissenswertes über die Oldie-Konsolen NES, SNES, Game Boy und Virtual Boy. Besonders Mario- und Link-Bewunderer stürzen sich auf den großen Fundus der Unterkategorien 'Mario Mania!' sowie 'Zelda: Grand Adventures'. So erhaltet Ihr Antworten auf folgende Fragen: Weshalb heißt Mario 'Mario' und von wem hat er sein Aussehen geerbt? Bringt weiter in Erfahrung, wie aus dem japanischen Dream Factory: Doki Doki Panic für den westlichen Markt "Super Mario Bros 2" entstand und in welche Spiele Mario überall seine Nase reinsteckte – dokumentiert bis 2000, einschließlich der Satellaview-BS-X-Software wie z.B. Wrecking Crew '98. "Zelda"-Jünger hören sich im 'Hyrule Music'-Radio zahlreiche Midis an, kämpfen sich durch interaktive Storys in 'Kokiri Village' und bestaunen in der Art Gallery zahlreiche Meisterwerke.

Geradezu fanatisch (aber ausdrücklich nicht religiös) verehrt Punk-Rocker ShoEboX den nimmersatten "Pac-Man". Auf seiner spaßigen und erhellenden Fan-Seite wird ausführlich erklärt, wieso z.B der japanische Puck-Man nach der Übersee-Reise seinen ursprünglichen Namen verleugnete. Weiter findet Ihr unter den 'False Idols' blasphemische "Pac-Man"-Klone, rockt zu Worm Quartets Song "Pac-Man is naked and so should you" und erforscht mit dem Persönlichkeits-Test 'What Video Game Character Are you?' Eure Videospiel-Charakter-Identität. Einen Bericht über den perfekten High Score von Billy Mitchell bestaunt Ihr ebenso wie die Enthüllung der anatomischen Geheimnisse des gelben Knubbels. Ingesamt eine abgedrehte und äußerst witzige Seite, lediglich einige 'Dead Links' trüben den positiven Gesamteindruck – echte Fans surfen darüber locker hinweg. Übrigens: Nur mit offizieller "Pac-Man"–Operators License mampft Ihr ganz legal die süchtig machenden Pillen.

Mattel INTELLIVISION

MIT 16-BIT-PROZESSOR AUF VCS-JAGD: VOM PUPPEN-PRODUZENTEN ZUM KONSOLEN-KONKURRENTEN.



Während das Ur-Intellivision (rechts) mit goldglänzender Oberfläche und fest verdrahtetem Controller-Paar in die Läden kommt, sind beim kleineren, nüchtern gestalteten Intellivision 2 (ab 1983 in USA, Bild ganz oben) die schlecht zu handhabenden Pads abnehmbar. Nach dem Videospiel-Crash erscheint 1986 schließlich das finale INTV System 3 für 70 Dollar, das sich optisch am Original orientiert und bis 1990 verkauft wird (zweites Bild von oben).



Jedem Titel seine eigene Tastenbelegung: In den Spielepackungen schlummern informative Überlegefolien für den Ziffernblock des Controllers.

>>> 1980, ein Jahr nach der Veröffentlichung des Atari VCS, fällt der Startschuss für die damals fortschrittlichste Spielekonsole. Dank des integrierten 16-Bit-Prozessors entstehen auf dem heimischen Bildschirm interaktive Welten mit perspektivischem Tiefgang und fein abgestufter Klötzchen-Grafik – das VCS mit 8-Bit-Innenleben kann da nicht mithalten.

Doch der Barbie-Hersteller und Erfinder des elektronischen Handhelds vermarktet sein 'Intelligent Television' von Beginn an nicht nur über technische Finessen. Angepriesen mit dem markigen Werbeslogan "Das Video-System von Mattel, welches Ihr Familienleben verändern kann", soll das Intellivision u.a. die heimischen Finanzen managen, als Fremdsprachenlabor dienen und den Kids Mathematik-Nachhilfe erteilen.

Natürlich bietet Mattels goldschimmernde Konsole all diese Funktionen nicht in der Grundausstattung: Mitunter unverschämt teure Accessoires (siehe rechts) wie das Keyboard-Modul mit Prozessor-Erweiterung sowie Kassetten-Laufwerk und ein Kabel-TV-Adapter zum Herunterladen von Spielen erinnern an die aktuelle Konsolengeneration. Einige der Zubehör-Pläne verschwinden nach Testverkäufen in diversen US-Regionen ebenso in den Schubladen wie Intellivision 3 und 4, Updates des Ur-Geräts mit schnellerer CPU sowie höherer Auflösung.

Im Gegensatz zu Konkurrent Atari lässt Mattel zwecks Risikominimierung die ersten Spiele außer Haus von APH Technological Consulting programmieren. Titel wie "Major League Baseball" und "NFL Football" sind jedoch – nicht zuletzt aufgrund offizieller Lizenz – so erfolgreich, dass mit Mattel Electronics ein Inhouse-Entwickler aus der Taufe gehoben wird. Aus Angst vor Abwerbungen seitens Atari müssen die Spielemacher anonym bleiben, nach außen treten sie als die 'Blue Sky Rangers' auf.

Obwohl ab 1982 auch renommierte Dritthersteller wie Activision und Imagic Intellivision-Software veröffentlichen und ein Jahr später mit dem pfiffigen 'System Changer'-Zubehör VCS-Spiele auf Intellivision 2 laufen, bleibt Mattels Konsole weit hinter den Absatzzahlen von Konkurrent Atari zurück. Etliches Zubehör erscheint bereits nicht mehr in Europa.

Mit dem Videospiele-Crash kehrt der Barbie-Hersteller der interaktiven Branche den Rücken. Dank der von Terrence E. Valeski (seines Zeichens Vizepräsident Marketing bei Mattel Electronics) gegründeten Firma INTV lebt das Intellivision weiter, sogar 35 neue Titel erscheinen bis zum Bankrott 1990. Mit überschaubaren 125 Spielen und etwa drei Millionen verkauften Geräten* geht das Intellivision schließlich in die Videospiel-Annalen ein. *os* |<<

Das Intellivision im Detail

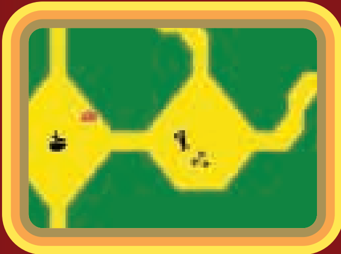
CPU-Taktfrequenz	0,9 MHz
RAM-Speicher	2 KByte
Modulgröße	bis 16 KByte
Auflösung	160 x 96 Pixel
Farben	16 aus 16
Soundkanäle	3+1 noise
Joypad-Ports	Keine, da 2 Controller fest integriert.

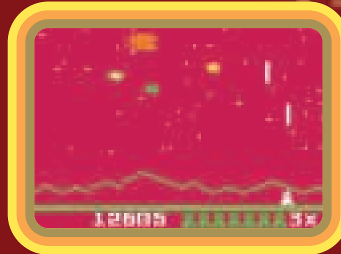
Weiterführende Informationen

www.intellivisionlives.com
www.8bit-museum.de

*Daten und Konsolen-Bild mit freundlicher Genehmigung von Gameplan, Winnie Forster

Millionen-Seller | 1980-1983

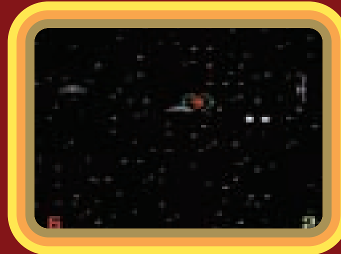

Advanced Dungeons & Dragons, 1982
6 Kbyte Spielspaß: erste Intellivision-Cartridge mit mehr als 4 KByte Speicher.


Astromash, 1981
Bemerkenswert fair: Der Schwierigkeitsgrad passt sich dem Können des Spielers an.


Major League Baseball, 1980
Meistverkauftes Modul und einziges Spiel, das den Standard-Soundchip für Sprache nutzt.


NFL Football, 1980
Taktik-Schwergewicht: Über 180 Offensiv- und Defensiv-Manöver sorgen für Abwechslung.


Space Armada, 1981
Erfolgreicher Klon: Sieht aus wie "Space Invaders" und spielt sich auch so.


Space Battle, 1980
Alienschlacht aus zwei Perspektiven: mit Übersichtskarte und Nahkampf zum Sieg.


Star Strike, 1982
Inspiriert von der Attacke auf den Todesstern und präsentiert mit einem coolen 3D-Effekt.



Zubehör-Paradies | **Tops und Flops**

Intellivision Keyboard Component



>>> Geplante Veröffentlichung: 1981. Für die Probeverkaufsphase produziert Mattel 4.000 Stück des mit zusätzlichem Prozessor, Speichererweiterung, Druckerschnittstelle und Kassetten-Laufwerk versehenen Tastatur-Monsters. Über das Teststadium kommt das 600 Dollar teure Keyboard nie hinaus. Heute ein begehrtes Sammlerstück.

International Intellivoice Module



>>> In Entwicklung von 1982-1983 und als Nachfolger des Intellivoice geplant. Fortschrittlichere Technik soll Sprachausgabe in Englisch, Deutsch, Französisch und Italienisch ermöglichen – eine Veröffentlichung erfolgt nicht.

Intellivoice Module



>>> Wie die PlayCable-Erweiterung wandert das Intellivoice-Zubehör in den Modulslot der Konsole. Das 70 Dollar teure Accessoire steuert ab 1982 zu fünf Spielen Digi-Sprachausgabe bei. Schleppende Verkäufe lassen die Innovation zur Gratisbeilage verkommen – wer via Mail Order ein Intellivision bestellt, erhält das Intellivoice kostenlos.

System Changer Module



>>> Angestöpselt an den Modulschacht des Intellivision 2 ermöglicht das 1983 veröffentlichte Zubehör ein Abspielen von VCS-Cartridges. Mattel wirbt mit dem Satz 'Intellivision spielt mehr Module als jedes andere System'.

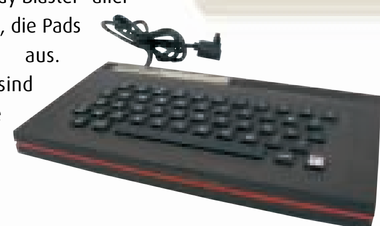
PlayCable Module

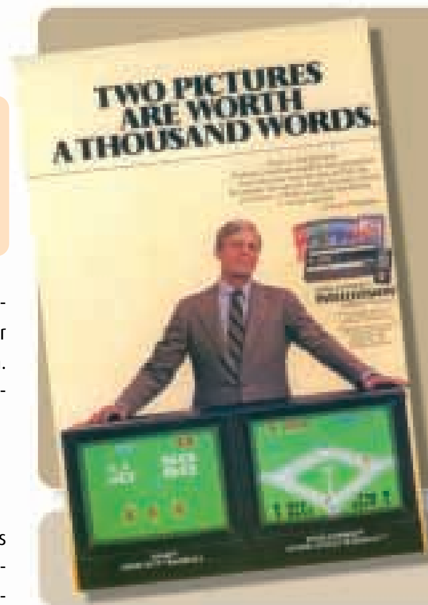


>>> Ab 1981 in den USA über Kabel-TV-Gesellschaften zu beziehen und für den Download von Spielen vorgesehen. Der Anschluss erfolgt über den Modulschacht des Grundgeräts.

Entertainment Computer System (ECS)

>>> Als abgespeckter Ersatz für das Intellivision Keyboard Component erscheint 1983 das ECS-Modul samt separater Tastatur. Für 170 Dollar gibt's eine Speichererweiterung, drei zusätzliche Soundkanäle sowie je eine Drucker- und Kassettenlaufwerk-Schnittstelle. Neben einer Tastatur finden alternativ auch Keyboard-Klaviatur oder spezielle Hand-Controller Anschluss. Für Erstere erscheint mit "Melody Blaster" allerdings nur ein Modul, die Pads gehen gar leer aus. Europäische ECS' sind braun gefärbt, die US-Pendants grau.





Krieg der Konsolen: Mit vergleichenden Werbeanzeigen will Mattel die Videospieler von den grafischen Vorzügen des Intellivision überzeugen. Dumm nur, dass das 1982 erscheinende CBS Colecovision nochmals deutlich schönere Optik auf den Bildschirm zaubert...





▲▼ Design über Sinnhaftigkeit? In dieser wandelbaren Hülle steckte die komplette Hardware des Konix Multi-Systems.





▲ Hirngespinst oder damals echt machbar? Ob der Hydraulikstuhl in der Praxis tatsächlich funktioniert hätte, wird ewig ein Rätsel bleiben.

Gescheiterte Revolution
konix multisystem

Das Konix Multi-System	
CPU-Taktfrequenz	6 MHz
RAM-Speicher	128/256 Byte
Diskettengröße	880 KByte
Auflösung	256 x 200 Pixel 512 x 200 Pixel
Farben	256 bzw. 16 aus 4096
Sound:	Stereo-CD-Qualität



▲ Die Konsole war sogar der altehrwürdigen Power Play eine Nennung auf dem Cover wert.

IN GEDENKEN AN DIE VERMEINTLICHE BRITISCHE SENSATIONS-KONSOLE, DIE LETZTLICH ALS ORIGINELLE ANEKDOTE ENDETE.

>>> Der Engländer Wynford P. Holloway feierte erste Erfolge mit dem ungewöhnlichen Speedking-Joystick für Heimcomputer: Dank ergonomischer Form passte der Knüppel perfekt in die Handfläche und etablierte sich als trendige Alternative zu Competition Pro & Co. Davon angespornt machte sich der kreative Geist 1988 daran, mit seiner Firma Konix ein noch ausgefalleneres Gerät zu entwickeln – einen Kontroller, den man zwischen Lenkrad, Steuerknüppel und Motorradlenker verstellen konnte.

Zur gleichen Zeit bastelten ehemalige Sinclair-Ingenieure mit dem 'Flare 1' an einem Konsolen-Prototypen, der die damaligen Rivalen technisch klar übertraf. Prompt taten sich beide Gruppen zusammen, um in einer Kooperation 1988 das vermeintlich ultimative Zockergerät zu schaffen – das nicht nur vom Design her ungewöhnliche Konix Multi-System.



Noch lachen sie: Konix-Boss Wyn Holloway (Mitte) und seine Chef-techniker bei der Präsentation.

Vorschusslorbeeren

Die hochwertigen technischen Daten versprachen einiges und konnten locker mit z.B. Commodores Amiga konkurrieren: Für ca. 300 Euro standen u.a. Sound in CD-Qualität und Vektorgrafik mit bis dahin ungekannter Polygonzahl parat. Als Datenträger dienten 3,5-Zoll-Disketten, die durch eine mysteriöse chemische Behandlung angeblich nicht zu kopieren waren.

Für besonders intensive Spielerfahrungen sollten die innovative Kontrollerstruktur und angekündigte Zusatzhardware sorgen: So beherrschte der Steuerknüppel-Lenkrad-Hybrid (zum Zocken 'normaler' Spiele steckte man ein Pad an) bereits eine rudimentäre Form des Force Feedbacks. Krönung des Programms stellte ein spektakulärer Hydraulikstuhl dar. Für vergleichsweise günstige 250 Euro versprach Konix echtes Automatenfeeling nach "Afterburner"- oder "Out Run"-Art fürs heimische Wohnzimmer.

Hochmut und tiefer Fall

So abenteuerlich sich diese Planungen anhören, so nüchtern fiel die Realität aus: Das fertige Gerät bekam praktisch niemand zu sehen, beim großen Messeauftritt 1989 in England gab der Prototyp-Stuhl nach einem Tag überlastet den Geist auf. Die größte Enttäuschung lieferte der Mangel an interessanter Software: Trotz vollmundiger Ankündigungen beschränkte sich die Unterstützung auf Umsetzungen von Heimcomputer-Vorlagen, die das Konsolenpotenzial kaum ausnutzten, sowie ein Llamasoft-Projekt des unverbesserlichen Exoten-Freundes Jeff Minter. Die Öffentlichkeit durfte lediglich "Last Ninja 2" und "Hammerfist" von System 3 betrachten – kein Wunder, denn die Auslieferung der nötigen Entwicklersysteme geschah spät oder gar nicht.

Nach dieser Enttäuschung wurde es schnell ruhig um das Multi-System, das schließlich nicht mal ein Jahr später nach zahllosen Verzögerungen spurlos verschwand. Als indirektes Vermächtnis bescherten uns die Flare-Ingenieure allerdings ein Gerät, das sich zumindest zeitweilig auf dem Markt hielt: Aus der 'Flare 2'-Technologie entstand später nämlich Ataris letztes Konsolenprojekt – der Jaguar. *us* <<<

```
An undistinguished bar, yet the
social center of Upper Sandusky. The
front door is almost lost amidst the
hazy maze of neon that shrouds the
grimy glass of the south wall. Doors
marked "Ladies" and "Gents" lead,
respectively, northeast and northwest.
You feel an urge.

>_
```

DAS VERLORENE GENRE
TEXT-ADVENTURES

VON EINER AUSGESTORBENEN SPIELEGATTUNG, BEI DER DIE TASTATUR NICHT NUR ZU WAFFENWECHSEL UND CHEATEINGABE DIENTE.

>>> Zu einer Zeit, als die Computertechnologie noch nicht für Grafikwunder gerüstet war, setzte eine Spielegattung auf die Macht des geschriebenen Wortes – das Text-Adventure.

Den entscheidenden Schritt zur Verbreitung der tipplastigen Erzeugnisse machte Scott Adams: Der Amerikaner setzte 1978 ein ursprünglich nur auf Großrechnern laufendes Epos auch für kleinere Computer um, als Titel diente das ebenso schlichte wie treffende Wort "Adventureland".

Der Erstling legte das Schema fest, an das sich über lange Jahre alle Genrekollegen hielten: Ein geschriebener Text erklärt dem Spieler die Umgebungs-Details, woraufhin er durch die Eingabe simpler Befehle wie 'open door', 'go north' oder 'take sword' seinen virtuellen Helden anleitet. Ausgehend von der gewählten Aktion führte die Story weiter zu neuen Handlungsmöglichkeiten und Situationen. Dieses Prinzip des interaktiven Buchs blieb in deutschen Gefilden derweil ein Fall für elitäre Zockerkreise, denn fast alle Genrevertreter erforderten solide Englischkenntnisse: Zum einen fehlte sonst das Verständnis der oft anspruchsvoll geschriebenen Texte, zum anderen kam der 'Parser' (die für die Kommandoerkennung zuständige Technologie) in der Regel nur mit der einfacheren Grammatik der englischen Sprache zurecht.

Jahrzehnt des Tippens

Im Laufe der 80er gelangten einige Firmen mit ihren Genrebeiträgen zu Ruhm: Herausragend wirkte dabei die US-Schmiede Infocom. Dank eines leistungsfähigen Parsers, der stolze 1.000 Worte erkannte, gelangen nicht nur vielfältige Eigenkreationen wie Gruselgeschichten oder Piratenepen: Auch für die Weiterentwicklung der legendären Untergrundfantasy "Zork" wie auch der brillanten Versoftung von SciFi-Kult "Per Anhalter durch die Galaxis" wurde gesorgt. Andere kreative Kräfte setzten derweil auf zusätzliche optische Anreize: Sowohl die ambitionierte britische Magnetic-Scrolls-Truppe (u.a. "Fish", "Guild of Thieves") wie auch die auf Literaturumsetzungen spezialisierten Telarium (z.B. "Fahrenheit 451") blendeten regelmäßig zusätzliche Bitmap-Zeichnungen ein – frei nach dem Motto 'Ein Bild sagt mehr als 1.000 Worte'.

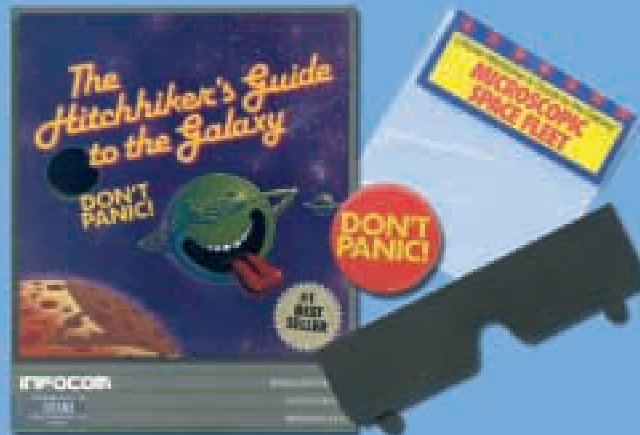
Noch weiter trieb diese Logik Sierra On-Line: Dort gab man sich mit Standbildern nicht zufrieden, vielmehr steuerte der Spieler seinen virtuellen Helden bei z.B. "Leisure Suit Larry" oder "Space Quest" mit den Cursor-Tasten durch animierte Szenarien. Für komplexere Aktionen jenseits simpler Bewegungen wurde aber noch auf das bewährte Tippen gesetzt.

```
Bedroom                    Score: 10/17
carpet and old wallpaper. There is a
washbasin, a chair, and a window with
the curtains drawn. Near the exit
leading south is a phone.
There is a flathead screwdriver here.
There is a toothbrush here.

>take screwdriver and toothbrush
flathead screwdriver: Taken.
toothbrush: As you pick up the
toothbrush a tree outside the window
collapses. There is no causal
relationship between these two events.

>look out of window
As you part your curtains you see that
it's a bright morning, the sun is
shining, the birds are singing, the
meadows are blooming, and a large
yellow bulldozer is advancing on your
home.

>go to washbasin_
```



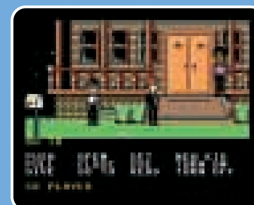
▲ Während es bei Infocom-Titeln auf dem Bildschirm nüchtern zuging (links), sorgten die gewitzten Gimmicks in der Packung für Laune: Bei "Hitchhiker's Guide to the Galaxy" lagen z.B. aus der Romanvorlage bekannte lustige Scherzartikel wie die unheilvollen Abrissbescheide, die legendäre 'gefahrensensitive' Sonnenbrille und eine winzig kleine Alienflotte bei.

Abschied vom Keyboard

Das nahende Ende der Tastatureingabe läutete bereits 1987 LucasArts ein: Die urkomische Teenie-Horror-Klamotte "Maniac Mansion" (u.a. für NES) setzte voll auf das 'Point & Click'-System, bei dem alle Aktionen durch das Auswählen von Befehlsworten und den betreffenden Objekten auf dem Bildschirm gebildet wurden – das Eintippen entfiel komplett. Durch den großen Erfolg bestätigt, kam das Keyboard-verschmähende Prinzip rasch in den meisten Adventures zum Einsatz, lediglich einige Traditionalisten blieben noch länger dem getippten Wort treu. Bei Titeln wie "Vollgas" oder dem heutigen "Baphomets Fluch" entstanden schließlich bald noch einfachere Pad-Kontrollen mit Kontext-sensitiver Knopfbelegung – die Tastatur hatte als primäres Steuergerät ausgedient. *us* |<<







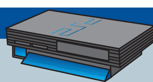
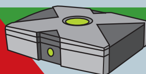
▲ Keine Leseslust: Letztlich setzte sich doch Grafik gegen das Wort durch (von links): "Guild of Thieves" (Atari ST, 1987), "Leisure Suit Larry" (PC, 1987) und das Pad-gesteuerte "Maniac Manson" (NES, 1987).



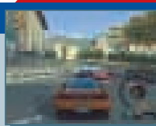
Titel: Leather Goddesses of Phobos – **Hersteller:** Infocom – **Jahr:** 1986 – **System:** C64, Apple 2, PC

Infocom spezialisierte sich in seiner Blütezeit auf Text-Adventures. Um potenziellen Käufern allerdings klar zu machen, was sie in der ebenso gewitzten wie anzüglichen Erotik-SciFi-Persiflage erwartet, wurden die gut gebauten Stereotypen einfach fürs Anzeigenmotiv visualisiert...

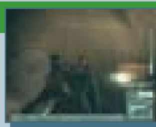
Technik-Referenzen

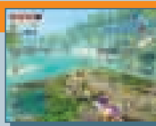

Grafik-Highlight

Gran Turismo 3

Hersteller: Sony

Stabile 50 Bilder pro Sekunde und die schönsten Autos der Spielegeschichte machen den Raser zum Augenschmaus.

Splinter Cell Pandora Tomorrow

Hersteller: Ubisoft

Geschmeidige Animationen, fotorealistische Licht/Schatten-Darstellung und feine Texturen – besser geht's kaum.

Starfox Adventures

Hersteller: Rare/Nintendo

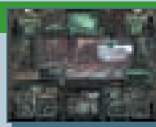
Kolossale Bauten, verschwenderisch viele Leveldetails & traumhafte Texturen – so schön kann Videospielen sein!

Surround-Highlight

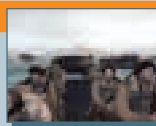
Medal of Honor: Frontline

Hersteller: Electronic Arts

Schon in Stereo klingt die Kriegskulisse erschreckend realitätsnah, in Surround-Abmischung ist's der Akustik-Wahnsinn.

Steel Battalion

Hersteller: Capcom

Fehlende Musik wird durch überragende 5.1-Schlachtenuntermalung ausgeglichen – nie klangen Roboterkriege dynamischer.

Medal of Honor: Frontline

Hersteller: Electronic Arts

Nicht ganz so eindrucksvoll wie auf der Xbox, aber immer noch hochspannend – trotz fehlender ProLogic-2-Abmischung.

Jump'n'Run

Das Top-Spiel



Super Mario Sunshine
Der Klempner zeigt auch auf dem Gamecube, wie meisterlich gehüpft wird.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Ratchet & Clank 2	90%	12/03
2	Jak and Daxter: The Precursor Legacy	88%	01/02
3	Rayman 3: Hoodlum Havoc	86%	04/03

Xbox

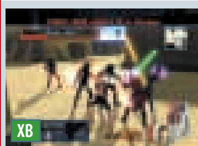
	Spielename	Wertung	Test
1	Rayman 3: Hoodlum Havoc	86%	04/03
2	Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	85%	06/02
3	Voodoo Vince	77%	11/03

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Super Mario Sunshine	93%	11/02
2	Rayman 3: Hoodlum Havoc	87%	03/03
3	Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	85%	11/02

Rollenspiel & Adventure

Das Top-Spiel



Star Wars: Knights of the Old Republic
Biowares erstes Konsolen-Rollenspiel schlägt voll ein.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Final Fantasy 10	88%	06/02
2	Flucht von Monkey Island	86%	08/01
3	Everquest Online Adventures	85%	03/04

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Star Wars: Knights of the Old Republic	90%	10/03
2	The Elders Scrolls 3: Morrowind (GOTY Ed.)	90%	04/04
3	Phantasy Star Online Episode 1&2	86%	08/03

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Skies of Arcadia Legends	87%	06/03
2	Phantasy Star Online Episide 1 & 2	85%	04/03
3	Final Fantasy Crystal Chronicles	83%	04/04

Strategie & Simulation

Das Top-Spiel



Pikmin
Miyamotos putzige Alien-Strategie vereint Stil und Qualität wie kein Konkurrent.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Die Sims brechen aus	86%	01/04
2	Theme Park World	84%	02/01
3	Jurassic Park: Operation Genesis	82%	04/03

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Die Sims brechen aus	86%	01/04
2	Commandos 2	83%	11/02
3	Jurassic Park: Operation Genesis	82%	05/03

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Pikmin	91%	07/02
2	Die Sims brechen aus	86%	01/04
3	Harvest Moon: A Wonderful Life	80%	05/04

Rennspiel

Das Top-Spiel



Gran Turismo 3 A-spec
Der Polyphony-Knüller hält fast drei Jahre später wacker die Pole Position.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Gran Turismo 3 A-spec	92%	09/01
2	Colin McRae Rally 04	90%	10/03
3	Burnout 2: Point of Impact	87%	11/02

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Project Gotham Racing 2	91%	12/03
2	Colin McRae Rally 04	90%	10/03
3	DTM Race Driver 2	89%	05/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Wave Race Blue Storm	90%	06/02
2	Burnout 2: Point of Impact	88%	07/03
3	Mario Kart Double Dash!!	87%	12/03

Sportspiel

Das Top-Spiel



Tony Hawk's Underground
Die fünfte Episode der Skater-Saga bringt wieder frischen Wind.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Tony Hawk's Underground	91%	01/04
2	NHL 2004	90%	12/03
3	Pro Evolution Soccer 3	90%	12/03

Xbox

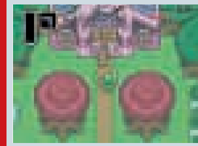
	Spielename	Wertung	Test
1	Tony Hawk's Underground	91%	01/04
2	Top Spin	90%	12/03
3	NHL 2004	90%	12/03

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Tony Hawk's Underground	91%	01/04
2	Aggressive Inline	90%	10/02
3	NHL 2004	90%	12/03

Game Boy Advance

Das Top-Spiel



The Legend of Zelda: A Link to the Past
Retro-Klassik und superber Mehrspieler-Modus in einem.

Game Boy Advance

	Spielename	Wertung	Test
1	The Legend of Zelda: A Link to the Past	94%	04/03
2	Yoshi's Island. Super Mario Advance 3	93%	12/02
3	Final Fantasy Tactics	91%	12/03
4	Mario & Luigi	90%	01/04
5	Golden Sun: Die verlorene Epoche	90%	10/03
6	Advance Wars 2	89%	11/03
7	Metroid Fusion	89%	01/03
8	Tony Hawk's Underground	87%	02/04
9	Super Street Fighter 2 Turbo	87%	12/01
10	Pokémon Rubin & Saphir	86%	09/03
11	Mario Kart Super Circuit	86%	10/01
12	V-Rally 3	86%	09/02
13	Medal of Honor: Infiltrator	85%	03/04
14	Castlevania: Aria of Sorrow	85%	06/03
15	Wario Ware Inc.: Minigame Mania	85%	07/03

TERMINE

NEUERSCHEINUNGEN IM JUNI

Hinweis: Updates und Änderungen erkennt Ihr an der roten Schrift.


Ob's dieses Mal kommt? Ubisofts Action-RPG-Perle soll am 24. Juni endlich in den Läden stehen.


Auferstehung: Die Marathon-Produktion "Malice" hat ein Ende – ab 4. Juni gibt's das Spiel zu kaufen.

Playstation 2

Spielename	Hersteller	Genre	Release
Athens 2004	Sony	Sportspiel	30. Juni 2004
Champions of Norrath	Ubisoft	Action	24. Juni 2004
Combat Elite: WWII Paratr.	Acclaim	Action	Juni 2004
DRIV3R	Atari	Action	21. Juni 2004
Formel Eins 2004	Sony	Rennspiel	Juni 2004
Harry Potter: Gefangene...	Electronic Arts	Action-Adventure	3. Juni 2004
Malice	Xicat	Action-Adventure	4. Juni 2004
Mashed	Empire	Rennspiel	Juni 2004
MTV Music Generator 3	Codemasters	Geschicklichkeit	Juni 2004
Obscure	Atari	Action-Adventure	17. Juni 2004
Onimusha Blade Warriors	Capcom	Beat'em-Up	Juni 2004
Powerdrome	Xicat	Rennspiel	4. Juni 2004
Shellshock: Nam '67	Eidos	Action	Juni 2004
Showdown: L. of Wrestling	Acclaim	Sportspiel	Juni 2004
Shrek 2	Activision	Action-Adventure	26. Juni 2004
SingStar	Sony	Geschicklichkeit	9. Juni 2004
Splinter Cell Pandora T.	Ubisoft	Action-Adventure	10. Juni 2004
Suffering, The	Midway	Action-Adventure	Juni 2004
World Championship Pool	Bigben	Sportspiel	9. Juni 2004

Xbox

Spielename	Hersteller	Genre	Release
Breakdown	Electronic Arts	Action-Adventure	17. Juni 2004
Combat Elite: WWII Paratr.	Acclaim	Action	Juni 2004
DRIV3R	Atari	Action	21. Juni 2004
Galleon	SCi	Action-Adventure	Juni 2004
Harry Potter: Gefangene...	Electronic Arts	Action-Adventure	3. Juni 2004
Malice	Xicat	Action-Adventure	4. Juni 2004
Mashed	Empire	Rennspiel	Juni 2004
Obscure	Atari	Action-Adventure	17. Juni 2004
Powerdrome	Xicat	Rennspiel	4. Juni 2004
Shellshock: Nam '67	Eidos	Action	Juni 2004
Showdown: L. of Wrestling	Acclaim	Sportspiel	Juni 2004
Shrek 2	Activision	Action-Adventure	26. Juni 2004
Suffering, The	Midway	Action-Adventure	Juni 2004
Thief: Deadly Shadows	Eidos	Action-Adventure	11. Juni 2004
World Championship Pool	Bigben	Sportspiel	9. Juni 2004


Eine Seltenheit: "Harry Potter und der Gefangene von Azkaban" kommt für alle Next-Gen-Konsolen.

Gamecube

Spielename	Hersteller	Genre	Release
Asterix & Obelix XXL	Atari	Action	Juni 2004
Harry Potter: Gefangene...	Electronic Arts	Action-Adventure	17. Juni 2004
Mario Golf: Toadstool Tour	Nintendo	Sportspiel	17. Juni 2004
Shrek 2	Activision	Action-Adventure	26. Juni 2004
Tom Clancy's Rainbow Six 3	Ubisoft	Ego-Shooter	24. Juni 2004
World Championship Pool	Bigben	Sportspiel	25. Juni 2004



Während US-Zocker bereits seit Juli 2003 "Mario Golf" spielen, kommt Europa erst jetzt zum Zug.

Playstation 2	Hersteller	Genre	Release
100 Bullets	Acclaim	Action	4. Quartal 2004
25 to Life	Eidos	Action	2005
Ace Combat 5	Namco	Action	September 2004
Aquanox 2	Bigben	Action	Oktober 2004
Area 51	Midway	Ego-Shooter	4. Quartal 2004
Blood Will Tell	Sega	Action-Adv.	Juli 2004
Burnout 3	Electronic Arts	Rennspiel	September 2004
Call of Duty	Activision	Ego-Shooter	3. Quartal 2004
Catan	Capcom	Strategie	3. Quartal 2004
Catwoman	Electronic Arts	Action	3. Quartal 2004
Cold Winter	Vivendi Universal	Ego-Shooter	4. Quartal 2004
Colin McRae 2005	Codemasters	Rennspiel	4. Quartal 2004
Conflict: Vietnam	SCi	Action	August 2004
Darkwatch: Curse of the West	Sammy	Ego-Shooter	Dezember 2004
Dead Rush	Activision	Action	2005
Dead to Rights 2	Namco	Action	4. Quartal 2004
Destroy All Humans!	THQ	Action	Januar 2005
Devil May Cry 3	Capcom	Action	September 2004
Dukes of Hazzard: Return of General Lee	Ubisoft	Rennspiel	Oktober 2004
Enthusia	Konami	Rennspiel	2005
Fahrenheit	Vivendi Universal	Adventure	4. Quartal 2004
FIFA 2005	Electronic Arts	Sportspiel	Oktober 2004
Fight Club	Vivendi Universal	Action	4. Quartal 2004
Final Fantasy 12	Square-Enix	Rollenspiel	2005
Forgotten Realms: Demon Stone	Atari	Action-Adv.	September 2004
Future Tactics	Jowood	Strategie	Oktober 2004
Getaway: Black Mon.	Sony	Action	Dezember 2004
Ghost Master	Empire	Strategie	September 2004
Ghost Recon 2	Ubisoft	Action	4. Quartal 2004
God of War	Sony	Action-Adv.	1. Quartal 2005
Goldeneye: Rogue A.	Electronic Arts	Ego-Shooter	4. Quartal 2004
Gradius V	Konami	Action	September 2004
Gran Turismo 4	Sony	Rennspiel	4. Quartal 2004
GTA San Andreas	Take 2	Action	22. Oktober 2004
Headhunter: Redemp.	Sega	Action-Adv.	August 2004
Herr der Ringe, Der: Das dritte Zeitalter	Electronic Arts	Rollenspiel	4. Quartal 2004
Jak 3	Sony	Jump'n'Run	Dezember 2004
Juiced	Acclaim	Rennspiel	4. Quartal 2004
Karaoke Stage	Konami	Geschicklichk.	September 2004
Killer 7	Capcom	Action	1. Quartal 2005
Killzone	Sony	Ego-Shooter	September 2004
Kingdom Hearts 2	Square-Enix	Rollenspiel	2005
Knight Rider 2	Davilex	Action	4. Quartal 2004
Kookabonga	Vivendi Universal	Geschicklichk.	September 2004
Showdown: Legends of Wrestling	Acclaim	Sportspiel	2. Quartal 2004
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	Vivendi Universal	Adventure	3. Quartal 2004
McFarlane's Evil Prophecy	Konami	Action	2004
Mercenaries	LucasArts	Action	3. Quartal 2004
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Konami	Action-Adv.	1. Quartal 2005
Miami Vice	Davilex	Action	Oktober 2004
Monster Hunter	Capcom	Action-Adv.	4. Quartal 2004
Mortal Kombat: Deception	Midway	Beat'em-Up	4. Quartal 2004
Movies, The	Activision	Strategie	4. Quartal 2004
Nanobreaker	Konami	Action	4. Quartal 2004
NARC	Midway	Action-Adv.	4. Quartal 2004
NBA Ballers	Midway	Sportspiel	3. Quartal 2004
NBA Live 2005	Electronic Arts	Sportspiel	November 2004
Need for Speed Underground 2	Electronic Arts	Rennspiel	Dezember 2004
Neo Contra	Konami	Action	4. Quartal 2004
NHL 2005	Electronic Arts	Sportspiel	November 2004
Nightmare before Christmas	Capcom	Action-Adv.	Oktober 2004
Onimusha 3: Demon Siege	Capcom	Action-Adv.	Juli 2004
Pate, Der	Electronic Arts	Action	4. Quartal 2004
Plague of Darkness	Namco	Action-Adv.	3. Quartal 2004
Playboy: The Mansion	Ubisoft	Simulation	4. Quartal 2004
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	Midway	Action-Adv.	3. Quartal 2004
Prince of Persia 2	Ubisoft	Action-Adv.	4. Quartal 2004
Ratchet & Clank 3	Sony	Jump'n'Run	Dezember 2004
Red Ninja	Vivendi Universal	Action	4. Quartal 2004
Red Star, The	Acclaim	Action	4. Quartal 2004
Resident Evil: Outbreak	Capcom	Action-Adv.	September 2004
Richard Burns Rally	SCi	Rennspiel	3. Quartal 2004
Rocky Legends	Ubisoft	Sportspiel	4. Quartal 2004
Runaway	Bigben	Adventure	Juli 2004
Samurai Warriors	Electronic Arts	Action	3. Quartal 2004
Savage Skies	Bigben	Action	2. Quartal 2004
Schumacher Kart World Tour	Bigben	Rennspiel	23. Juli 2004
Second Sight	Codemasters	Action-Adv.	September 2004
Shadow of Rome	Capcom	Action-Adv.	1. Quartal 2005

Silent Hill 4: The Room	Konami	Action-Adv.	Oktober 2004
Sly 2: Band of Thieves	Sony	Jump'n'Run	Dezember 2004
Sniper Elite	MC2	Action	15. September 2004
Splinter Cell 3	Ubisoft	Action-Adv.	2005
Spongebob:The Movie	THQ	Jump'n'Run	November 2004
Spider-Man 2	Activision	Action	9. Juli 2004
Star Ocean: Till the...	Square-Enix	Rollenspiel	4. Quartal 2004
Star Wars: Battlefront	LucasArts	Action	Oktober 2004
Starcraft Ghost	Vivendi Universal	Action-Adv.	4. Quartal 2004
Starsky & Hutch 2	Empire	Rennspiel	August 2004
Suikoden 4	Konami	Rollenspiel	4. Quartal 2004
Syphon Filter: The Omega Strain	Sony	Action	2. Quartal 2004
Tak 2: Staff of Dreams	THQ	Jump'n'Run	März 2005
Tekken 5	Namco	Beat'em-Up	2005
Terminator 3: Redemption	Atari	Action	1. September 2004
The Bard's Tale	Acclaim	Rollenspiel	4. Quartal 2004
Tiger Woods PGA Tour 2005	Electronic Arts	Sportspiel	November 2004
Timesplitters 3	Electronic Arts	Ego-Shooter	2005
Unglaublichen, Die	THQ	Jump'n'Run	November 2004
Urbz, The	Electronic Arts	Simulation	4. Quartal 2004
Viewtiful Joe 2	Capcom	Action	1. Quartal 2005
Virtua Fighter: Cyber Generation	Sega	Action-Adv.	4. Quartal 2004
WWX Rumble Rose	Konami	Sportspiel	4. Quartal 2004

Xbox	Hersteller	Genre	Release
100 Bullets	Acclaim	Action	4. Quartal 2004
25 to Life	Eidos	Action	2005
Advent Rising	Majesco	Action-Adv.	September 2004
Area 51	Midway	Ego-Shooter	4. Quartal 2004
B.C.	Microsoft	Action-Adv.	4. Quartal 2004
Black 9	Majesco	Action	Dezember 2004
Brothers in Arms	Ubisoft	Ego-Shooter	4. Quartal 2004
Burnout 3	Electronic Arts	Rennspiel	September 2004
Call of Duty	Activision	Ego-Shooter	3. Quartal 2004
Catwoman	Electronic Arts	Action	3. Quartal 2004
Chronicles of Riddick	Vivendi Universal	Ego-Shooter	3. Quartal 2004
Cold War	Dreamcatcher	Action	1. Quartal 2005
Colin McRae 2005	Codemasters	Rennspiel	4. Quartal 2004
Conflict: Vietnam	SCi	Action	August 2004
Conker: Live&Reloaded	Microsoft	Action	1. Quartal 2005
Darkwatch: Curse of the West	Sammy	Ego-Shooter	Dezember 2004
Dead or Alive Ultimate	Tecmo	Beat'em-Up	4. Quartal 2004
Dead Rush	Activision	Action	2005
Dead to Rights 2	Namco	Action	4. Quartal 2004
Destroy All Humans!	THQ	Action	Januar 2005
Doom 3	Activision	Ego-Shooter	4. Quartal 2004
Dukes of Hazzard: Return of General Lee	Ubisoft	Rennspiel	Oktober 2004
Fable	Microsoft	Rollenspiel	Oktober 2004
Fahrenheit	Vivendi Universal	Adventure	4. Quartal 2004
Far Cry Instincts	Ubisoft	Ego-Shooter	4. Quartal 2004
FIFA 2005	Electronic Arts	Sportspiel	Oktober 2004
Fight Club	Vivendi Universal	Action	4. Quartal 2004
Forza Motorsport	Microsoft	Rennspiel	Dezember 2004
Full Spectrum Warrior	THQ	Strategie	Juli 2004
Future Tactics	Jowood	Strategie	Oktober 2004
Ghost Master	Empire	Strategie	September 2004
Ghost Recon 2	Ubisoft	Action	4. Quartal 2004
Goldeneye: Rogue A.	Electronic Arts	Ego-Shooter	4. Quartal 2004
Half-Life 2	Vivendi Universal	Ego-Shooter	4. Quartal 2004
Halo 2	Microsoft	Ego-Shooter	3. Quartal 2004
Headhunter: Redemp.	Sega	Action-Adv.	August 2004
Herr der Ringe, Der: Das dritte Zeitalter	Electronic Arts	Rollenspiel	4. Quartal 2004
Jade Empire	Microsoft	Rollenspiel	1. Quartal 2005
Juiced	Acclaim	Rennspiel	4. Quartal 2004
Kameo: Elements of Power	Microsoft	Action-Adv.	4. Quartal 2004
Knight Rider 2	Davilex	Action	4. Quartal 2004
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	Vivendi Universal	Adventure	3. Quartal 2004
Men of Valor: Vietnam	Vivendi Universal	Ego-Shooter	4. Quartal 2004
Mercenaries	LucasArts	Action	3. Quartal 2004
Miami Vice	Davilex	Action	Oktober 2004
Mortal Kombat: Deception	Midway	Beat'em-Up	4. Quartal 2004
Movies, The	Activision	Strategie	4. Quartal 2004
NARC	Midway	Action-Adv.	4. Quartal 2004
NBA Ballers	Midway	Sportspiel	3. Quartal 2004
NBA Live 2005	Electronic Arts	Sportspiel	November 2004
Need for Speed Underground 2	Electronic Arts	Rennspiel	Dezember 2004
NHL 2005	Electronic Arts	Sportspiel	November 2004
Painkiller	Dreamcatcher	Action	15. November 2004
Pariah	Groove Games	Ego-Shooter	2005
Pate, Der	Electronic Arts	Action	4. Quartal 2004
Plague of Darkness	Namco	Action-Adv.	3. Quartal 2004
Playboy: The Mansion	Ubisoft	Simulation	4. Quartal 2004
Prince of Persia 2	Ubisoft	Action-Adv.	4. Quartal 2004
Pro Evolution Soccer	Konami	Sportspiel	4. Quartal 2004
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	Midway	Action-Adv.	3. Quartal 2004
Psychonauts	TBA	Action-Adv.	4. Quartal 2004
Rainbow Six 3: Black Arrow	Ubisoft	Ego-Shooter	19. August 2004
Red Ninja	Vivendi Universal	Action	4. Quartal 2004
Red Star, The	Acclaim	Action	4. Quartal 2004
Richard Burns Rally	SCi	Rennspiel	3. Quartal 2004
Rocky Legends	Ubisoft	Sportspiel	4. Quartal 2004
Second Sight	Codemasters	Action-Adv.	September 2004
Shadow Ops: Red Mercury	Atari	Ego-Shooter	Juli 2004
Silent Hill 4: The Room	Konami	Action-Adv.	Oktober 2004
Sniper Elite	MC2	Action	15. September 2004
Spider-Man 2	Activision	Action	9. Juli 2004
Splinter Cell 3	Ubisoft	Action-Adv.	2005
Spongebob:The Movie	THQ	Jump'n'Run	November 2004
Star Wars: Battlefront	LucasArts	Action	Oktober 2004
Star Wars: Knights of the Old Republic 2	LucasArts	Rollenspiel	1. Quartal 2005
Star Wars: Republic Commando	LucasArts	Ego-Shooter	Novermber 2004
Starcraft Ghost	Vivendi Universal	Action-Adv.	4. Quartal 2004
Starsky & Hutch 2	Empire	Rennspiel	August 2004
Sudeki	Microsoft	Rollenspiel	August 2004
Tak 2: Staff of Dreams	THQ	Jump'n'Run	März 2005
Terminator 3: Redemption	Atari	Action	1. September 2004
The Bard's Tale	Acclaim	Rollenspiel	4. Quartal 2004
Tiger Woods PGA Tour 2005	Electronic Arts	Sportspiel	November 2004
Timesplitters 3	Electronic Arts	Ego-Shooter	2005
Tron 2.0: Killer App	THQ	Ego-Shooter	4. Quartal 2004
True Fantasy Live Online	Microsoft	Rollenspiel	2005
Unglaublichen, Die	THQ	Jump'n'Run	November 2004
Unreal Championship 2	Microsoft	Ego-Shooter	4. Quartal 2004
Urbz, The	Electronic Arts	Simulation	4. Quartal 2004
Vultures	CDV	Action	3. Quartal 2004
WWE Wrestlema. 21	THQ	Sportspiel	Februar 2005

Gamecube	Hersteller	Genre	Release
Animal Crossing	Nintendo	Simulation	24. September 2004
Call of Duty	Activision	Ego-Shooter	3. Quartal 2004
Catwoman	Electronic Arts	Action	3. Quartal 2004
Donkey Konga	Nintendo	Geschicklichk.	15. Oktober 2004
FIFA 2005	Electronic Arts	Sportspiel	Oktober 2004
Future Tactics	Jowood	Strategie	Oktober 2004
Geist	Nintendo	Ego-Shooter	4. Quartal 2004
Goldeneye: Rogue A.	Electronic Arts	Ego-Shooter	4. Quartal 2004
Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter	Electronic Arts	Rollenspiel	4. Quartal 2004
Killer 7	Capcom	Action	1. Quartal 2005
Legend of Zelda, The	Nintendo	Action-Adv.	2005
Legend of Zelda, The: Four Swords	Nintendo	Action-Adv.	4. Quartal 2004
Legend of Zelda, The: The Wind Waker 2	Nintendo	Action-Adv.	1. Quartal 2005
Mario Party 6	Nintendo	Geschicklichk.	4. Quartal 2004
Mario Tennis	Nintendo	Sportspiel	4. Quartal 2004
Metroid Prime 2: Echoes	Nintendo	Action-Adv.	4. Quartal 2004
Movies, The	Activision	Strategie	4. Quartal 2004
NBA Live 2005	Electronic Arts	Sportspiel	November 2004
Need for Speed Underground 2	Electronic Arts	Rennspiel	Dezember 2004
NHL 2005	Electronic Arts	Sportspiel	November 2004
Paper Mario	Nintendo	Rollenspiel	2005
Pate, Der	Electronic Arts	Action	4. Quartal 2004
Pikmin 2	Nintendo	Strategie	9. Oktober 2004
Prince of Persia 2	Ubisoft	Action-Adv.	4. Quartal 2004
Resident Evil 4	Capcom	Action-Adv.	1. Quartal 2005
Spider-Man 2	Activision	Action	Juli 2004
Splinter Cell Pandora Tomorrow	Ubisoft	Action-Adv.	1. Juli 2004
Spongebob:The Movie	THQ	Jump'n'Run	November 2004
Star Fox 2	Nintendo	Action	1. Quartal 2005
Starcraft Ghost	Vivendi Universal	Action-Adv.	4. Quartal 2004
Tak 2: Staff of Dreams	THQ	Jump'n'Run	März 2005
Tales of Symphonia	Namco	Rollenspiel	4. Quartal 2004
Terminator 3: Redemption	Atari	Action	1. September 2004
Tiger Woods PGA Tour 2005	Electronic Arts	Sportspiel	November 2004
Timesplitters 3	Electronic Arts	Ego-Shooter	2005
Unglaublichen, Die	THQ	Jump'n'Run	November 2004
Urbz, The	Electronic Arts	Simulation	4. Quartal 2004
Viewtiful Joe 2	Capcom	Action	1. Quartal 2005
Virtua Fighter: Cyber Generation	Sega	Action-Adv.	4. Quartal 2004
Wario Ware Inc.	Nintendo	Geschick.	3. September 2004

VERKAUFSCHARTS TOP 5

Playstation 2

	Spielename	Hersteller
1.	Final Fantasy X-2	Square-Enix
2.	UEFA Euro 2004	Electronic Arts
3.	James Bond 007: Alles oder N.	Electronic Arts
4.	Need for Speed Underground	Electronic Arts
5.	Van Helsing	Vivendi

Xbox

	Spielename	Hersteller
1.	Ninja Gaiden	Tecmo
2.	DTM Race Driver 2	Codemasters
3.	RalliSport Challenge 2	Microsoft
4.	Morrowind GOTY Edition	Ubisoft
5.	Need for Speed Underground	Electronic Arts

Gamecube

	Spielename	Hersteller
1.	Pokémon Colosseum	Nintendo
2.	Harvest Moon: A Wonderful Life	Ubisoft
3.	Mario Party 5	Nintendo
4.	Metal Gear Solid: Twin Snakes	Konami
5.	Final Fantasy Crystal Chronicles	Square-Enix

Game Boy Advance

	Spielename	Hersteller
1.	Pokémon Rubin & Saphir	Nintendo
2.	Harvest Moon: F. of Mineral Town	Ubisoft
3.	Yu-Gi-Oh! World Champ. 2004	Konami
4.	Yu-Gi-Oh! Die heiligen Karten	Konami
5.	Disney's Bärenbrüder	THQ

JAPAN & USA VERKAUFS-TOP-10

(Japan)	Spielename	Hersteller	System:
1.	Derby Stallion 04	Enterbrain	PS2
2.	Kinnikuman Generations	Bandai	PS2
3.	Rockman Zero 3	Capcom	GBA
4.	Dragon Quest 5	Square-Enix	PS2
5.	Mario Golf GBA Tour	Nintendo	GBA
6.	Crimson Tears	Capcom	PS2
7.	Famicom: Super Mario Bros	Nintendo	GBA
8.	Cardcaptor Sakura	MTO	GBA
9.	Crimson Sea 2	Koei	PS2
10.	Monster Hunter	Capcom	PS2

(USA)	Spielename	Hersteller	System:
1.	Pokémon Colosseum	Nintendo	NGC
2.	Super Mario Bros. 3	Nintendo	GBA
3.	Ninja Gaiden	Tecmo	Xbox
4.	Splinter Cell Pandora T.	Ubisoft	Xbox
5.	Harvest Moon: A W. Life	Natsume	NGC
6.	Red Dead Revolver	Take 2	PS2, Xbox
7.	Fight Night 2004	Electronic Arts	PS2, Xbox
8.	Pokémon Rubin & Saphir	Nintendo	GBA
9.	Shrek 2	Activision	PS2, Xbox, NGC
10.	Onimusha 3	Capcom	PS2

So werten die Experten



Raphael Fiore

SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

spielt zurzeit:

Athens 2004	Playstation 2
FIFA 2004	N-Gage QD
Guilty Gear XX #Reload	Playstation 2

sieht zurzeit: Dawn of the Dead (Remake)

hört zurzeit: Sido – Fuffies im Club

Thorsten Küchler

SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

spielt zurzeit:

Chronicles of Riddick	Xbox
Karaoke Revolution	PS2
Shellshock Nam '67	Xbox

sieht zurzeit: Troja (Kino)

hört zurzeit: Diamonds – The Best of Dio

Oliver Schultes

SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

spielt zurzeit:

Pikmin 2	Gamecube
Shellshock Nam '67	Xbox
Thief Deadly Shadows	Xbox

sieht zurzeit: Der Wixxer (Kino)

hört zurzeit: Dream Theater – Six Degrees of Inner Turb.

Ulrich Steppberger

SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

spielt zurzeit:

DTM Race Driver 2	Xbox
Smash Court Tennis Pro Tourn. 2	Playstation 2
Syphon Filter 2	PSone

sieht zurzeit: Hit 24 (Musik-Sender noch mit Musik)

hört zurzeit: Buddha-Bar-CDs

Thomas Stuchlik

SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

spielt zurzeit:

DTM Race Driver 2	Xbox
Gran Turismo 4 Prologue	Playstation 2
Zelda: The Ocarina of Time	N64

sieht zurzeit: Babylon 5 – Season 3 (DVD)

hört zurzeit: Kraftwerk – Tour de France

Redakteurs-Karikaturen gezeichnet von Glenn M. Bülow

ALLGEMEINE FAKTEN

Hier findet Ihr alle grundlegenden Daten: Um welches Genre handelt es sich überhaupt? Wie schwer ist das Spiel? Wieviele Zocker können gleichzeitig ans Werk? Nicht fehlen dürfen hier auch die USK-Einstufung (sofern bereits feststehend) und der Zirka-Preis.

TECHNIK-CHECK

Hier analysieren wir die Qualität der PAL-Anpassung in puncto Technik und Sprachen.

SPEZIELLE PERIPHERIE

Welches Sonderzubehör wird unterstützt?

HIGHEND-UNTERSTÜTZUNG

16:9: Verfügt das Spiel über einen speziellen, anamorphen Breitbild-Modus?
60Hz: Lässt sich zwischen 50- und 60Hz-Bildwiederholungsrate umschalten?
Progressive Scan: Bietet das Spiel den Vollbild-Modus bzw. wird es 'Nicht-Interlaced' dargestellt (PAL: nur PS2; NTSC: alle Systeme)
Surround: Wird Raumklang unterstützt?
ProLogic 2: Ist der Titel ProLogic-2-optimiert?
Dolby Digital: Unterstützt das Spiel die Dolby-Digital-Norm (nur Xbox, PS2 in Zwischensequenzen)
DTS: Wird das DTS-Tonformat unterstützt?
Downloads: Lassen sich aus dem Internet Extra-Level, Bonus-Charaktere oder ähnliche Goddies runterladen?
Soundtrack: Dürft Ihr bei Xbox-Titeln Eure Lieblingssongs von Festplatte spielen?

DIE DETAILS

Neben voraussichtlichen Veröffentlichungsterminen und den Hersteller-Daten listen wir hier die wichtigsten Vor- und Nachteile des getesteten Spiels im Kurzüberblick auf. Ist eine Umsetzung für Eure Konsole nicht geplant oder wollt Ihr mehr über ähnliche Titel wissen, lohnt sich ein Blick auf die Alternativen-Liste: Hier schlagen wir Euch für alle drei aktuellen Systeme Spiele vor, die in dieselbe Richtung gehen wie das getestete Produkt.

GRAFIK

Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelige 3D-Optik oder Pop-Ups fließen genauso in die Beurteilung mit ein wie detaillierte Texturen und vielfältige Szenarien. Anders als die systemübergreifende Spielspaß-Wertung bemisst sich die Grafikwertung dabei nur an der – unserer Einschätzung nach – maximalen theoretischen Leistungsfähigkeit der jeweiligen Konsole.

SOUND

Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle Sprecher am Werk? Gibt's eine packende Surround-Abmischung?

SPIELSPASS

Die Spielspaß-Wertung betrachtet das gesamte Spiel: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslung, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unsere Wertungen sind hart, aber fair. Ein Durchschnittsspiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Empfehlung für Genre-Fans dar. Ab 85% vergeben wir die 'It's a MAN!AC'-Kaufempfehlung, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele – unsere Wertungen kommen nicht aus dem Bauch heraus, wir vergleichen vielmehr akribisch mit Konkurrenztiteln.

IT'S A MANIAC!

It's a MAN!AC: Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Spieler – Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	–	–
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei · Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✓ Keyboard ✓ Maus ✓ Flight-Stick ✓ Lenkrad ✓ Lightgun ✓ Force Feedback

Highend-Unterstützung: ✓ 16:9 ✓ 60Hz ✓ Dolby Surround ✓ ProLogic 2 ✓ DTS ✓ Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox November
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Sega
Hersteller: Infogrames
Website: www.infogrames.de

Pro
+ detaillierte 3D-Optik
+ perfekte Steuerung
+ innovative Spielmodi

Contra
– langweiliger Soundtrack
– automatische Kamera nicht ausgereift
– zu kurz

Alternativen:

PS2	Need for Speed: Hot Pursuit 2 (87%, MAN!AC 10/02)
Xbox	Test Drive Overdrive (82%, MAN!AC 08/02)
NGC	Burnout (81%, MAN!AC 06/02)

Burnout 2

Playstation 2 — Grafik 89 % · Sound 74 % — **87 %** Spielspaß

Atemberaubende High-Speed-Raserei, bei der praktisch alle Mängel von Teil 1 ausgemerzt sind.

Gastredakteur

OAARGÄHHN

SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!



Xbox

Thief: Deadly Shadows

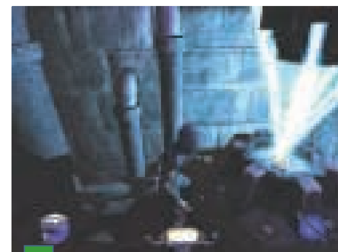

XB Im Zeichen der roten Hand: So markierte Gassen sind Untwerwelt-Territorium – Garretts Welt.


XB Geblitzdingst: Die durchgeknallten Anhänger des Waldgottes wollten Euch einkreisen und bekommen jetzt die volle Dröhnung Eurer Blitzbombe zu spüren. Die Wirkung hält allerdings nicht lange an, also: Fersengeld geben!

Es ist Nacht in der Stadt. In einem herrschaftlichen Anwesen dreht der unterbezahlte Wachmann Hadubrand mürrisch seine Runden. Fahrig kontrolliert er ein leer stehendes Hinterzimmer. Er leuchtet den Boden, die Wände ab, sieht eine Ratte über den Boden huschen und wendet sich angewidert zum Gehen. Hinter ihm brennt sich plötzlich ein giftgrüner Lichtpunkt durch die Düsternis, ein dumpfer Schlag ertönt und der Wächter bricht zusammen. Eine gebückte Gestalt löst sich aus einer Ecke des Raumes und schultert den erschlafften Soldaten. Lautlos wird Hadubrand in die Dunkelheit verschleppt. Was sich wie Kurzurlaub von Sam Fisher in Niederbayern anhört, ist in Wahrheit eine typische Szene aus "Thief: Deadly Shadows". PC-Spieler erkennen darin den dritten Teil des hierzulande unter dem Namen "Dark Project" bekannten Schleich-Spektakels von Ion Storm.

Kleptomaner Kapuziner

Jahre bevor Mr. Fisher die Welt rettete, schlich sich Meisterdieb, Kapuzenträger und Held der Serie Garrett schon durch die schützende Schatten einer mittelalterlichen Fantasy-Metropole. Er demonstrierte der verdutzten Ego-Shooter-Gemeinde (zeitgleich mit "Metal Gear Solid"), dass man Hochspannung auch abseits der von Leichen gepflasterten Standard-Trampelpfade erzeugen konnte. Kernstück der Diebestour ist das geschickte Ausnutzen der Lichtverhältnisse, durchdachtes und vor allem leises Erkunden weitläufiger Anlagen sowie der kreative Einsatz eines trickreichen Waffenarsenals. Die eingangs geschilderte Szene spielt sich in "Thief: Deadly Shadwos" beispielsweise so: Im lautlosen Schleich-Modus dirigiert Ihr Euren Diebesgesellen durch eine bewachte Festung. Der von Fackeln und einer stark verbesserten "Deus Ex 2"-Engine dynamisch illuminierte Gang wird von einem Gardisten mit Laterne bewacht, der auf gleichbleibenden Pfaden durch die Burg patrouilliert. Je nachdem, welchen der vier Schwierigkeitsgrade Ihr wählt, achtet der Wächter genauer auf seine Umgebung, merkt sich verdächtige Geräusche und ruft Verstärkung herbei, wenn er Euch entdeckt. Exaktes und durchdachtes Vorgehen ist überlebenswichtig. Hierbei kommt Euch der Umstand zu Gute, dass Ihr Garrett erstmals per frei drehbarer Kamera von außen sehen könnt. So werden tote Winkel einsichtig und Ihr kontrolliert jederzeit die Umgebung des Meisterdiebes.


XB Im Hammeriten-Tempel basteln wir ein schickes Emblem.

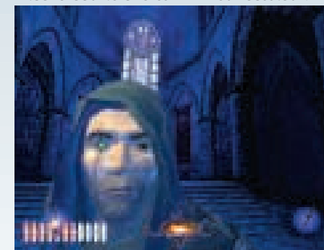
Der den Bogen raus hat

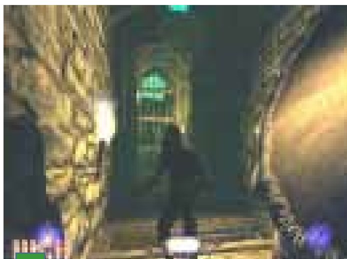
Die Ego-Perspektive verdeutlicht die Sicht durch Garretts rechtes Auge, das als zoombares Nachtsichtgerät unschätzbare Dienste leistet. Zudem blickt Ihr in gleicher Weise durch die Zieloptik Eures Bogens. Benutzt jetzt Eure mit unterschiedlichen Projekti-

▪▪▪ Das dunkle Projekt ▪▪▪

Wo Garrett herkommt und wie er sein Auge verlor.

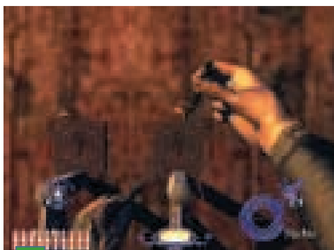
Wer denkt, Solid Snake sei der alleinige Urahn der heutigen Schleichspiele, liegt falsch. Es war 1998, als Shadow Moses Island von Söldnern der nächsten Generation überrannt wurde. Im selben Jahr veröffentlichte Looking Glass, die damalige Arbeitsstätte von Kult-Designer Warren Spector ("Deus Ex", "System Shock"), das revolutionäre Ego-Schleichspiel "Thief", welches deutsche Computerspieler nur unter dem Beinamen "The Dark Project" kennen. Die Grafik war bereits damals eher zweckmäßig als schön, aber die intelligente Spielmechanik, eine gewitzte Verschwörungsstory und die originelle Mischung aus Mittelalter und Dampfmaschinen bescherten dem hässlichen Entlein Kultstatus. Zwei Jahre später folgte das Sequel "The Metal Ages", in dem neben Heiden und Hammeriten eine seltsame Biomagier-Fraktion Garrett ans Leder will. Das grün leuchtende Nachtsicht-Auge des Meisterdiebs ist übrigens kein Sam-Fisher-Plagiat! Garrett verlor es im ersten Teil, weil ein Schwarzmagier eine Zutat für ein Ritual brauchte und es ihm frech ausstach.





XB Durch Garretts Augen gesehen: Auf der anderen Seite des Heiden-Tunnels wartet ein Sektierer. Mit Eurem Lichtjuwel-Auge könnt Ihr den Spinner ausspähen.


XB Diebeszug: Zwischen den Missionen bessert Ihr Euer Taschengeld mit Taschendiebstahl auf. Seid Ihr gut, latscht der Bestohlene arglos von dannen.


XB "Splinter Cell" im Mittelalter: Die Dietrich-Steuerung ist geklaut.

len bestückbare Fernkampfwaffe, um mit einem Wasserpfeil die an der Wand hängenden Fackeln zu löschen.

Lichtscheu

Durch diesen Kniff seid Ihr für alle Personen, die keine tragbare Lichtquelle besitzen, unsichtbar. Als Hilfestellung dient Euch eine Helligkeitsanzeige, die ähnlich wie der Lichtbalken in "Splinter Cell" funktioniert. Am unteren Bildschirmrand seht Ihr einen quadratischen Metallkompass. Ist das Zentrum schwarz, seid Ihr mit der Dunkelheit verschmolzen und in Sicherheit. Ist es hell, seid Ihr sichtbar. Mit diesen Hilfsmitteln positioniert Ihr Euch in oben beschriebener Szene im Rücken des Wachmannes. Werdet Ihr hierbei vom Lichtkegel seiner Lampe erfasst, geht der Kämpe auf Euch los – meist bedeutet dies das Game Over. Statt einen aussichtslosen Nahkampf zu wagen, zückt Ihr je nach Bedarf Dolch oder Knüppel, pirscht Euch an Euer Opfer heran und schlagt zu. Jetzt müsst Ihr den Körper flink in eine dunkle Ecke schleppen. Wie üblich im Schleich-Genre werden offen herumliegende Körper nämlich gerne von Zivilisten oder gar Gegnern

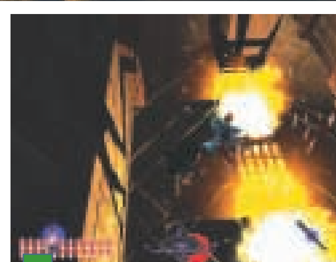

XB Garretts Mietwohnung, inklusive Zielscheibe und Trainingspuppe.

entdeckt, was Euch die ganze Meute auf den Hals hetzt.

Heiden & Hammeriten

Garretts Aufträge in den zehn Story-Missionen sind abwechslungsreich, laufen aber immer nach demselben Schema ab: Die geheimnissvolle Hüter-Sekte setzt Euch für die Beschaffung von wichtigen Artefakten ein, die sich meist im Besitz der fanatischen Hammeriten, abgedrehter Hippie-Heiden oder eines stadtbekannten Machiavellisten befinden. Im Laufe des Spiels entspinnt sich eine fesselnde Geschichte um eine seltsame Prophezeiung, ein Monster, das seine Opfer häutet und Garrett, der wieder einmal ohne eigenes Verschulden im Mittelpunkt der Ereignisse steht.

Dabei ändert sich das Verhalten bestimmter Stadtbewohner abhängig von dem Ergebnis Eurer Beutezüge. Habt Ihr erst einmal ein Hammeriten-Artefakt gestohlen, solltet Ihr Euch bei dieser Gruppierung möglichst nicht mehr blicken lassen. Stadtviertel, in denen Ihr all zu offen Euer Unwesen getrieben habt, sind heißes Pflaster: Misstrauische Bürger rennen sofort zur Garde und petzen, wenn sie


XB Die grün markierte Leiche haben wir in eine Explosion gelockt.

Euer Antlitz erkennen – schließlich hängt an jeder zweiten Ecke ein Steckbrief mit Garretts Visage.

Diebesleben

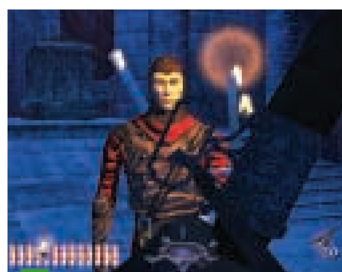
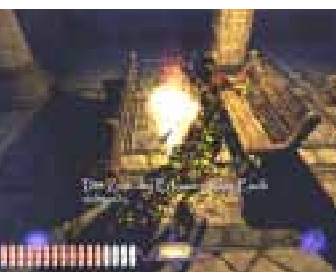
Wann und in welcher Reihenfolge Ihr die Missionen absolviert, bleibt in der Regel Euch überlassen. In Eurer liebevoll simulierten Heimatstadt verscherbelt Ihr bei verschiedenen Hehlern die Beute aus vergangenen Einbrüchen, kauft neue Ausrüstung oder stromert immer auf der Hut vor der Stadtwache einfach als Taschendieb durch die Nacht.

Die Dieberei spielt sich ähnlich wie das oben beschriebene Morden aus dem Hinterhalt: Ihr seht am Gürtel eines braven Bürgers ein Schmuckstück blitzen – jetzt heißt es, ungesehen die Wege des Beraubten in spe auszuspähen. Meist in engen Gassen, in denen niemand zusehen kann, schlagt Ihr zu: Mucksmäuschenstill schleicht Ihr hinter dem Opfer her und achtet dabei auf verräterische Lichtquellen, die Euren Schatten ins

Thorsten Küchler



Diebisches Spielvergnügen mit Macken: Als alter "Thief"-Anhänger konnte ich die Xbox-Rückkehr von Garrett kaum erwarten. Schade bloß, dass Ion Storm wie schon beim Firmenkollegen "Deus Ex: Invisible War" einige unnötige Schnitzer unterlaufen. Besonders die an sich ordentliche Wächter-Intelligenz sorgt für Stirnrunzeln: Mal überrascht der CPU-Trupp durch clevere Taktiken, mal bleiben Verfolger in Türrahmen hängen – letzere Momente kratzen empfindlich an der Atmosphäre. Und auch in puncto Präsentation besitzt der Kleptomanen-Trip seine Stärken wie Schwächen: Während die Schatten-Darstellung entzückt, wirken diverse Details (wie etwa Wasseroberflächen oder Pflanzen) arg hingeschludert – der maue Soundtrack hätte ebenfalls mehr Hingabe vertragen. Warum der Digi-Raubzug dennoch fesselt? Ganz einfach: Herrlich spannende Missionen, millimetergenaue Kontrollen sowie die optionale Verfolger-Perspektive heben die Langfinger-Simulation weit aus dem Genre-Einerlei heraus. Mit dem Stealth-Meister "Splinter Cell" kann der stimmige Mittelalter-Schleicher jedoch in keiner Disziplin mithalten.



XB Die erste Hammeriten-Wache wird mit einem Kopfschuss aus der Dunkelheit niedergestreckt (links). Der danach anstürmende Magier verliert im Messerkampf.



XB **Dein Hintern gehört mir!** Ohnmächtige Gegner schleppt Garrett leichtfüßig ins nächste Eck.



XB An die Wand gepresst, werfen wir selbst in hellen Umgebungen keine verräterischen Schatten, obwohl Garrett direkt unter einer Fackel steht. Unten in der Mitte des Kompass' seht Ihr die voll illuminierte Helligkeitsanzeige.

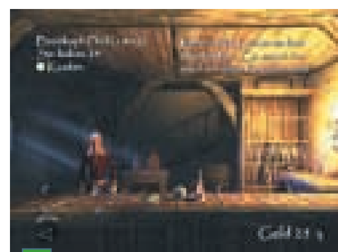
Sichtfeld des Opfers werfen könnten. Ein Tastendruck, und das Beutestück ist Euer. Allerdings wird der Beklaute sich bei der Stadtwache beschweren und in der nächsten Zeit höchst misstrauisch bleiben. Überhaupt machen Euch die Häscher das Leben zur Hölle: Nur in den eigenen vier Wänden und in bestimmten Unterweltvierteln seid Ihr sicher vor dem Arm des Gesetzes. Werdet Ihr geschnappt, geht's ins Gefängnis von Pavelock.

Werkzeuge des Meisters

Eure Ausrüstung präsentiert sich ebenso vielfältig wie die Lösungswege der Missionen: Mit Moospfeilen produziert Ihr schalldämpfende Unterlagen, die Lärm-Variante lenkt Gegner ab und die Feuer-Pendants verwendet Ihr zum Entfachen vorher gelegter Ölteppiche. Werdet Ihr entdeckt, setzt Ihr Blitzbomben, Tretminen oder Gasgranaten ein. Geht die teuer erkaufte Ausrüstung während eines Auftrags zur Neige, benutzt Ihr Kisten, Fässer oder Flaschen, um physikalisch korrekt berechnete Ablenkungsmanöver und Wurfattacken auszuführen. So könnt Ihr beispielsweise ein Fass über eine Rampe rollen lassen und Euch oberhalb davon im Schatten verstecken. Prallt das Ding gegen eine Wand, traben sämtliche Wachen im Umkreis heran, um nach dem Rechten zu sehen. So habt Ihr genug Zeit, an den Aufpassern vorbei in den nächsten lichtlosen Gang zu entschwinden. Oder Ihr schleppt eine Kiste auf die Brüstung einer Burg und lasst sie einem unten herumschnüffelnden Hammeriten-Bruder gut gezielt auf den Kopf segeln. Mit etwas Übung schaltet Ihr Gegner auf diese Weise ebenso effektiv aus wie mit Knüppel oder Dolch.



XB Die Hüter markieren Level-Einstiege in der Stadt mit solchen Runen.



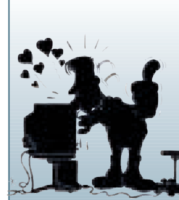
XB Im Diebesviertel bieten freundliche Händler ihre Waren feil.

Schattenspiel

Sound und Optik des neuen "Thief" geben ein realistisches Abbild Eurer Umwelt wieder: Schattenwurf wie Ausleuchtung der Level und Figuren sind eine Augenweide. Selbst Mauersteine werden einzeln berechnet und werfen individuelle Schatten. Besonders beeindruckend kommt dies bei den flashigen Blitzbomben zur Geltung. Die dynamischen Lichtquellen könnt Ihr nicht nur als Tarnung nutzen, sondern auch taktisch einsetzen: Schiebt Ihr ein Fass vor ein Fenster, ist's dahinter gleich zappenduster. Bemerkenswert auch die unterschiedlichen Arten von Lichtmalereien: So produzieren Fackeln oranges Schummerlicht und Gaslampen grellweiße Strahlen.

Akustisch ist dagegen Subtilität Trumpf: Markante Musikstücke hört Ihr selten, lediglich die Umgebungsgeräusche und die Dialoge wurden aufwändig produziert und im Spielprinzip verankert. Die mit kompetent übersetzten deutschen Untertiteln versehene englische Sprachausgabe versprüht knisternde "Der Name der Rose"-Atmosphäre. Sporadische Zwischensequenzen, Dialoge im Spielverlauf und gut geschriebenen Texteinschübe spinnen die offensichtlich von Umberto Ecos Mittelalter-Krimi inspirierte Story weiter. *mw*

Max Wildgruber



Garrett hat mein Herz gestohlen! Die Meckerei vorneweg: "Thief: Deadly Shadows" kann Sam Fisher nicht das Wasser reichen. Obwohl die Lichteffekte an manchen Stellen fast beängstigend lebensnah wirken und sinnvoll mit dem Spielprinzip verwoben sind, kommt der Gesamteindruck der Grafik nicht über sehr gutes Mittelmaß hinaus. Zu stark ruckelt die Optik, wenn mehr als zwei Figuren dargestellt werden, zu lang sind die Ladepausen zwischen den in Einzelbereiche unterteilten Spielarealen, zu staksig wirken die Animationen der Standardfiguren. Außerdem besitzt Herr Fisher ein ausgefeilteres Spektrum an akrobatischen Bewegungsmustern – Garrett kann nur hüpfen, rennen und gebückt schleichen. Auch die Gegner-KI lässt zu oft das Skript erkennen und ist vorhersehbar. Abgesehen davon fesselt mich Garretts Xbox-Auftritt mit absolut stimmigem Mittelalter-Ambiente. Das Diebesleben in der verwinkelten Stadt bietet mir extrem viele Möglichkeiten, meine sinistren Gelüste auszuleben. Die hervorragend erzählte Story könnte überdies von Meisterschriftsteller Umberto Eco persönlich verfasst worden sein.

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem		1	
Via Linkkabel		–	
Online		–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 12 — Preis: ca. 60 Euro

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ✓ 16:9
- ✓ Dolby Digital
- Downloads
- 60Hz
- Soundtrack

Veröffentlichung:
- PS2: keine Umsetzung geplant
- Xbox: Juni
- NGC: keine Umsetzung geplant

Entwickler: Ion Storm, USA
Hersteller: Eidos
Website: www.eidos.de

Pro
- + variantenreiche Schleich-Missionen
- + brillant simulierte Mittelalter-Stadt
- + famose Licht & Schatten-Effekte

Contra
- – staksige Gegner-Animationen
- – langweiliger Soundtrack
- – KI-Aussetzer

Alternativen:
- PS2: Splinter Cell (90%, MAN!AC 05/03)
- Xbox: Splinter Cell Pandora Tomorrow (93%, MAN!AC 05/04)
- NGC: Metal Gear Solid: The Twin Snakes (88%, MAN!AC 04/04)

Thief: Deadly Shadows

Xbox — Grafik 79 % — Sound 79 % — 85% Spielspaß

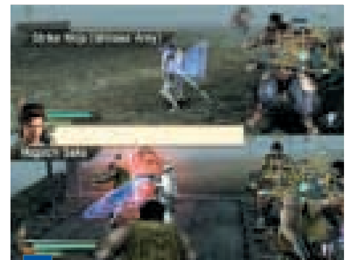
Gelungene Diebestour mit Detailmängeln: ein Fest für Schleich-Fanatiker mit Fantasy-Faible.

Samurai Warriors



PS2 Die 'Musou'-Attacken werden von krachigen Lichteffekten begleitet.


PS2 Beim 'Survival' kämpft Ihr Euch u.a. durch einen Turm mit endlosen Etagen.


PS2 Im Splitscreen geht's trotz naher Nebelwand kräftig rund.



PS2 Ninja mit Pferd: Der schwarzgewandete Reitersmann hört auf den Namen Hattori Hanzo – "Kill Bill"-Fans ahnen, wo Tarantino den Namen her hat.

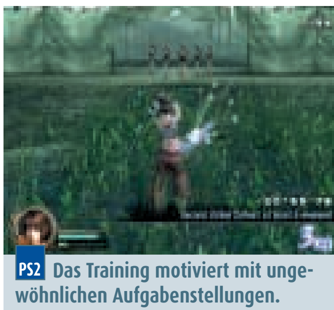
Für Koei-Verhältnisse beinahe revolutionäre Änderungen liefert die Massenschnetzelei "Samurai Warriors": Hier mäht Ihr nämlich nicht Feindeshorden aus dem altbewährten chinesischen 'Three Kingdoms'-Szenario nieder. Nein, diesmal werden Armeen des feudalen Japan in den Tod geschickt.

Tod durch die Klinge

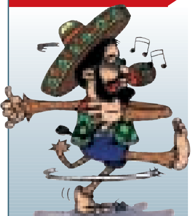
Wenig überraschend baut also "Samurai Warriors" deutlich auf dem Grundprinzip der vor allem in Asien überaus erfolgreichen "Dynasty Warriors"-Serie auf. Entsprechend lauft und reitet Ihr mit Eurem nur von einer kleinen Leibwache begleiteten Schwert- oder Stabkämpfer über historische Schlachtfelder und metzelt tonnenweise Gegner nieder, um das Missionsziel zu erfüllen. Neben den Standardattacken dürft Ihr Euch wieder auf wuchtige 'Musou'-Angriffe verlassen: Durch das Eliminieren von Feinden füllt sich eine Leiste auf dem Bildschirm und erlaubt per Knopfdruck besonders wuchtige Rundumschläge.

Aber nicht alles läuft genauso wie bei den indirekten Vorgängern ab, besonders im Detail hat Koei einiges geschraubt: So erlangt Ihr nun durch das Erfüllen von Haupt- und Zwischenaufgaben Erfahrung, die je nach Vorgehen Eure Fähigkeiten verbessert. Ebenso gewinnt Eure Waffe durch steten Einsatz mehr Durchschlagskraft, zudem findet Ihr nun viel mehr Extras auf den Schlachtfeldern, mit denen Euer Held Vorteile erzielt. Von Erfahrungspunkten gönnt Ihr Euch zwischen den Einsätzen neue Combo-Attacken oder aktiviert frische Fähigkeiten, um das Kämpferleben zu erleichtern.

Neben gewohnten Spielmodi wie vorgegebene Missionen (15 Kämpfer durchleben jeweils fünf Episoden), freie Levelauswahl oder Survival-Einsätze durch Endlos-Türme lockt vor allem die Erstellung eines Offiziers: Dazu tretet Ihr mit einem Frischling zum einjährigen Training in verschiedenen Disziplinen wie Massenkampf, Reitkunst oder Pfeilabwehr an. Zum Schluss geht's in die Aufnahmeprüfung eines Clans, nach deren Bestehen Euer Held bereit ist für die echten Einsätze. *us*


PS2 Das Training motiviert mit ungewöhnlichen Aufgabenstellungen.

Ulrich Steppberger



Nichts Neues im Osten? Doch, denn Koei hat es tatsächlich geschafft, der altbekannten Massenschlacht-Grundlage eine Hand voll Neuerungen beizumischen, die für eine Prise frischen Wind sorgen. Dass sich Eure Kämpfer nun durch die Einsätze richtig verbessern, motiviert ebenso wie die Jagd nach den zahllosen hilfreichen Gegenständen und Fähigkeiten. Den Vogel schießt dabei die Ausbildung neuer Charaktere ab, die durch die verschiedenen Trainings viele Möglichkeiten bietet und entsprechend fesselt. Der Löwenanteil des Spiels liegt trotzdem wie gewohnt auf der langfristig abwechslungsarmen Rudelklopperei, auch die Optik machte keine sichtlichen Fortschritte. "Dynasty Warriors"-Fans stört's nicht, Frischlinge sollten zumindest mal reinschnuppern.

Genre: Action
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: 12 — Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Maus
- Flight-Stick
- Lightgun
- Keyboard
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- Surround
- ✓ ProLogic 2
- 60 Hz
- DTS
- ✓ Dolby Digital

Veröffentlichung:
- PS2: Juni
- Xbox: 3. Quartal
- NGC: keine Umsetzung geplant

Entwickler: Omega Force, Japan
Hersteller: Koei/Electronic Arts
Website: www.electronic-arts.de

Pro
+ großer Umfang mit vielen Szenarien
+ subtile Rollenspiel-Elemente
+ Kreation neuer Kämpfer motiviert
+ Musik diesmal passender

Contra
- dennoch fast das Gleiche wie immer
- Grafik zeigt starke Alterserscheinungen

Alternativen:
- PS2: Dynasty Warriors 4 (78%, MAN!AC 08/03)
- Xbox: Dynasty Warriors 4 (78%, MAN!AC 02/04)
- NGC: Mystic Heroes (77%, MAN!AC 01/03)

Samurai Warriors

Playstation 2 — Grafik 74 % — Sound 70 % — **79 %** Spielspaß

Gewohnt stilvoll inszenierte Schlachtplatte, diesmal endlich mit einigen klugen Neuerungen.

Gran Turismo 4 Prologue



PS2 Zwar fahren Eure Gegner nicht mehr wie auf Schienen, trotzdem schenken sie Euch nichts und denken gar nicht daran, für Euch zu bremsen.

Jahreszeiten kommen und gehen, doch die sehnsüchtig erwartete Raser-Hoffnung "Gran Turismo 4" bleibt noch immer aus – momentan stehen alle Zeichen auf November 2004. Um ungeduldige PAL-Rennpiloten zu trösten, entschloss sich Sony auch hierzulande zur Veröffentlichung des in Japan bereits erschienenen Appetitanregers "Gran Turismo 4 Prologue". Für die nicht ganz billige Summe von 40 Euro bekommt Ihr nebem dem Spiel-Silberling in einer schicken Verpackung (inklusive Widmung von Polyphony-Boss Kazunori Yamauchi) eine zweite Bonus-DVD. Leider lag uns diese nicht zur Ansicht vor, laut Sony findet Ihr darauf aber ein über 30-minütiges 'Making of', einen nicht näher spezifierten Blick 'Hinter die Kulissen' sowie eine Bilder-Gallerie und einen frischen "GT 4"-Trailer – nett.



PS2 In der 'Citta di Aria' kämpft Ihr nicht nur mit verschiedenen Bodenbelägen, sondern auch mit fieser Streckenführung – häufige Übungsrunden sind Pflicht!



PS2 Die riesige Skyline New Yorks beeindruckt durch mächtige Polygon-Bauten, fällt aber durch viele Pop-Ups neben der Strecke negativ auf.

Fahrprüfung bestanden?

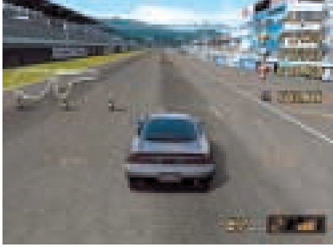
Kern des "Prologues" bildet nicht ein umfangreicher Karriere-Modus, sondern die Fahrschule. Hier lernt Ihr in 46 Prüfungen Ideallinien, Fahrzeugbeherrschung und Ausloten der Grenzbereiche. Vor jeder Aufgabe informiert Euch eine Sprecherin über die Strecke und gibt nützliche Tipps – außerdem zeigt eine Fahrdemonstration, wie's gemacht wird: Nur mit bedächtigem Einsatz von Gas und Bremse sowie sauberer Fahrlinie lassen sich die zeitbegrenzten Prüfungen meistern.

Dabei absolviert Ihr in fünf Fertigkeitsklassen Kurvenfahrten, verzwickte Slaloms sowie Bremstests – bei letzteren muss der Wagen innerhalb einer bestimmten Zone zum Stehen gebracht werden. Daneben stehen korrektes Anfahren oder Überholmanöver an. Eine Markierung auf dem Boden deutet die Ideallinie an und zeigt praktischerweise Bremswege in Rot an – per R3 könnt Ihr sie zu- oder abschalten. In der letzten Klasse entfällt jedoch die Asphaltpinselei, was viele Aufgaben weiter verschärft. Zuletzt müsst Ihr auf den fünf Rennkursen Bestzeiten hinlegen oder auch mal innerhalb zehn Runden entfernte Kontrahenten überholen – ohne jeglichen Kontakt, versteht sich. Tricks mit Abkürzungen zählen nicht, denn sobald Ihr die Straße verlasst, gilt der Test als nicht bestanden. Doch nicht nur auf dem Asphalt muss Können hinter dem Lenkrad bewiesen werden, auch auf dem einzigen Rallye-Kurs warten zahlreiche Aufgaben, in denen die richtige Drift-Technik entscheidend ist.

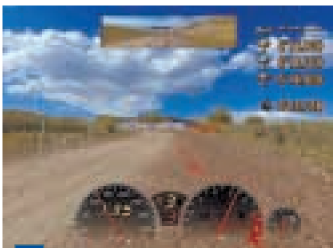
Für bestandene Aufgaben ergattert Ihr wie gewohnt Gold-, Silber- oder Bronze-Medaillen. Letztere genügen zwar für das Bestehen, doch nur mit der edelsten Metall-Trophäe erntet Ihr alle außergewöhnlichen Boliden. Diese sind reichlich vorhanden: Stehen anfangs nur zwölf Flitzer in der Garage, werden brave Fahrschüler mit 51 weiteren Boliden belohnt. Auch wenn manche Prüfungen nur mit viel Mühe zu meistern sind, die Fahrschule erzieht zum sauberen und vorausschauenden Fahren, was sich spätestens in den Arcade-Rennen wieder auszahlt.

Renn-Praxis

Mit den nun erworbenen Fähigkeiten beweist Ihr schließlich bei den Einzelrennen Euer Können. Leider be-



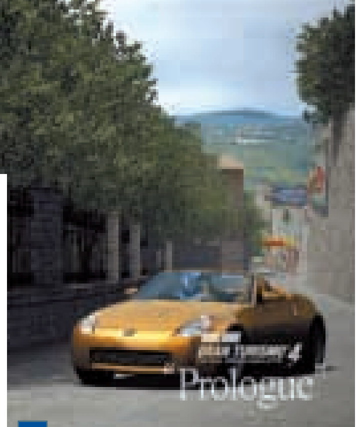




PS2 Fahrschule: Neben Slalom und punktgenauem Fahren warten auch abseits der Straßen fordernde Tests.



PS2 Vor der monumentalen Grand-Canyon-Kulisse sucht Ihr die richtige Driftposition – nicht einfach, denn Zuschauer an und auf der Strecke versperren Euch die Sicht.



PS2 In den Replays zoomt Ihr mit der Dreiecks-Taste, um die hochpolierten Boliden aus der Nähe zu bewundern.





PS2 Umweltfreundliches Fahren lernt Ihr mit Toyotas Hybrid-Karosse Prius (links). Dabei wird Bremsenergie zum Aufladen der Batterie genutzt. Zeitstrafe (rechts): Nach dem Rammen von Gegner oder Banden wird der Motor auf 50 km/h begrenzt.

schränkt sich das Streckenangebot auf magere fünf Kurse: Der originalgetreue Tsukuba Circuit ist ein schnell erlernbares Pflaster, das mit wenigen Streckendetails auskommt. Auch der Fuji Speedway erweist sich nicht gerade als Grafik-Hammer. Dafür werden Profis mit variantenreichen Kurven-Kombinationen gefordert. Fahrerisch wie optisch überzeugen dagegen New York, Grand Canyon sowie Citta di Aria. Ersterer Kurs führt Euch in die Straßenschluchten von Manhattan vorbei am Times Square. Lange Geraden und viele 90°-Kehren machen jede Runde zur Herausforderung. Auf dem einzigen Rallye-Kurs im Grand Canyon wird das überarbeitete Fahrverhalten deutlich – so bewegen sich die Off-Road-Kisten nicht mehr wie auf Schienen, sondern fordern sachte Lenkbewegungen. Doch Vorsicht: Unzählige Zuschauer blockieren teilweise die Sicht und huschen erst kurz vor Eurer Ankunft von der Strecke. Wie die Staubpiste bietet auch die malerische Toscana-Strecke Citta di Aria eine beeindruckende Hintergrund-Kulisse – selten fügte sich eine Textur-Tapete so perfekt in eine 3D-Landschaft ein. Der anspruchsvolle Kurs führt durch ein mediterranes Dörfchen mit fiesen S-Schikanen, engen Gassen und wechselndem Bodenbelag.

Wenig Neues

Zwar verwendet "Prologue" schon die überarbeitete Physik-Engine des kommenden "Gran Turismo 4", dennoch halten sich Änderungen in puncto Fahrverhalten in Grenzen. Lediglich bei Rallyes fällt die differenziertere Steuerung positiv auf. Im Options-Menü stellt Ihr Traktionskontrolle und (je nach Strecke) bis zu fünf Gegner ein, deren Verhalten ebenso überarbeitet wurde. Trotzdem fegen Euch die KI-Kameraden immer noch gerne von der Strecke, falls Ihr im Weg rumsteht. Umgekehrt fällt es schwerer: Wenn Ihr Gegner rammt, folgt eine Zehn-Sekunden-Strafe, während der Ihr nur 50 km/h fahren dürft. Praktisch: Zu den beiden bekannten Perspektiven gesellt sich eine weiter entfernte Ansicht, die gerade beim Üben der Kurse hilft.

Schade: Mehrspieler- oder Online-Modi sucht Ihr vergeblich, Gas und Bremse können nicht auf den rechten Stick gelegt werden. Allerdings schreit die erstklassige Force-Feedback-Unterstützung nach einem Lenkrad: Unebenheiten, Curbs oder Wegrutschen machen sich hier deutlich besser bemerkbar als mit der Rumble-Funktion des Pads. Als erster Renner nutzt "Gran Turismo 4 Prologue" den 900°-Lenkeinschlag des Driving Force Pro von Logitech (Test auf Seite 103), zudem soll Euer "Prologue"-Speicherstand in "GT 4" diverse Vorteile bringen – lassen wir uns überraschen! *ts*

Thomas Stuchlik

40 Euro für ein aufgemotztes Vorab-Demo? Vielen Spielern fällt da nur ein Wort ein: Abzocke. Letztendlich bietet der "Prologue" zwar mehr als eine Demo-Version, trotzdem kann ich den hohen Preis nicht nachvollziehen. Daneben sehe ich die Verwechslungsgefahr: Nicht wenige Zocker werden blindlings die "Prologue"-Fassung kaufen, in der Meinung, sie würden schon die kommende Vollversion erwerben. Als alter "GT"-Hase, der die vorigen Teile monatelang gespielt hat, bin ich von der neuesten "Gran Turismo"-Inkarnation hin und her gerissen: Einerseits begeistern Edel-Optik und erstklassiges Fahrverhalten, andererseits flimmert's trotz Anti-Aliasing immer noch – der Umfang zieht nicht einmal mit dem dürftigen "GT Concept 2002" gleich. Umso bitterer: "Prologue" macht Lust auf mehr, leider müsst Ihr auf "GT 4" wohl noch ein halbes Jahr warten. So finden nur ausgesprochene Serien-Fans eine kurzweilige Ersatzdroge, bei der länger motivierende Duelle und Rennen Mangelware sind – lediglich die nette Fahrschule fesselt mittelfristig ans Pad. Besitzer des dritten Teils rasen trotzdem besser auf ihren alten Kursen.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei — Preis: ca. 40 Euro

Playstation 2

PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
✓ Lenkrad ○ Maus ✓ 900°-Lenkung
○ Lightgun ○ Keyboard ✓ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9 ✓ Surround ○ ProLogic 2
○ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox nicht geplant
NGC nicht geplant

Entwickler: Polyphony Digital, Japan
Hersteller: Sony
Website: www.playstation.de

Pro
+ grafisch erstklassige Boliden
+ grandioses Fahrverhalten
+ einfallsreiche Fahrschule
+ tolles Force Feedback

Contra
- geringer Umfang
- zu wenig Spielmodi

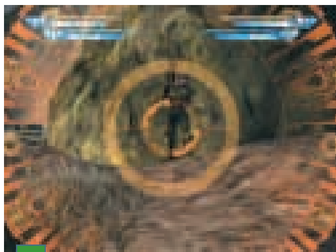
Alternativen:
PS2: **Gran Turismo 3** (92%, MAN!AC 09/01)
Xbox: **DTM Race Driver 2** (89%, MAN!AC 05/04)
NGC: **R: Racing** (72%, MAN!AC 03/04)

Gran Turismo 4 Prologue

Playstation 2
Grafik 88 %
Sound 78 %
78 % Spielspaß

Magerer Vorgeschmack des kommenden "GT"-Highlights mit interessanter Fahrschule.

Unreal 2 The Awakening



XB Hilfreich: Mit dem Sniper-Gewehr nehmt Ihr feindliche Marines aufs Korn.

Genre: Ego-Shooter
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem		2	
Via Linkkabel		12	
Online		12	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 16 Preis: ca. 60 Euro

Xbox

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- ○ Lenkrad
- ○ Lightgun
- ○ Flight-Stick
- ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ○ 16:9
- ✓ Dolby Digital
- ✓ Downloads
- ✓ 60Hz
- ○ Soundtrack

Veröffentlichung:
- PS2 keine Umsetzung geplant
- Xbox bereits erhältlich
- NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Tantalus, Australien
Hersteller: Atari
Website: www.atari.de

Pro
- + atmosphärische Sci-Fi-Szenarien
- + brachiales Waffenarsenal
- + innovativer Mehrspieler-Modus

Contra
- – unfreiwillig komische Synchronisation
- – eintönig-lineares Leveldesign
- – teils deftiger Grafik-Schluckauf

Alternativen:

PS2	Red Faction 2 (85%, MAN!AC 12/02)
Xbox	Red Faction 2 (85%, MAN!AC 07/03)
NGC	Red Faction 2 (85%, MAN!AC 07/03)

Unreal 2: The Awakening

Xbox
Grafik 70 %
Sound 68 %
69% Spielspaß

Lieblose PC-Portierung mit durchwachsener Technik – einzig der Mehrspieler-Part macht Laune.



XB Grafisches Highlight: Der Flammenwerfer lässt nicht nur Eure Widersacher brutzeln, sondern begeistert auch durch sehr ansehnliche Feuereffekte.

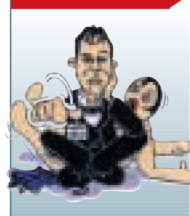
Ein PC-Gigant gibt sich die Ehre: Auf Heimrechnern längst als Action-Ikone bekannt, will die "Unreal"-Reihe nun auch den Konsolen-Markt aufmischen. Xbox-Schützen freuen sich demnach über eine Konvertierung der zweiten Episode mit dem Untertitel "The Awakening".

Ein Cowboy im Weltraum

Die Story der Ego-Ballerei reiht sich unauffällig ins SciFi-Genre ein: In ferner Zukunft sucht die Menschheit nach intergalaktischem Lebensraum – und findet garstige Außerirdische. Zu dieser ungemütlichen Zeit schlüpft Ihr in den Kampfanzug von John Dalton: Der bärbeißige Space-Marshal stößt zufällig auf Alien-Artefakte, um die sich diverse Fraktionen zanken. Was folgt, können sich Genre-Kenner bereits ausmalen: Lauft aus Ego-Ansicht über insgesamt 13 Planeten, streckt ungezählte Monster nieder und sammelt diverse Schlüsselobjekte auf. Für Abwechslung vom rüden Action-Alltag sorgen Bossgegner sowie Verteidigungs-Einsätze, bei denen Ihr Schutzzäune bzw. Selbstschussanlagen platziert. Für Massengefechte greift Euer Weltraum-Polizist hingegen zu dickeren Schießprügeln – vom Flammenwerfer über die Schrotflinte bis hin zur Panzerfaust.



XB Kein Ruhmesblatt: Bei der Coop-Kampagne sackt die Bildrate deutlich ab.



XB Ein Hauch von Taktik: Diese Abwehrzäune dürft Ihr selbst platzieren.

Entspricht die Solo-Komponente somit der eingangs erwähnten PC-Vorlage, bekam das Mehrspieler-Sortiment eine Frischzellenkur verpasst. Gesellige Alien-Röster zocken entweder via Splitscreen eine Coop-Kampagne oder treten zum Xbox-Live-Match an. Letztgenannte Online-Scharmützel hören auf den Namen 'XMP': Hier stehen sich zwei maximal 6-köpfige Teams gegenüber und versuchen, die Artefakte der Opposition zu stibitzen. Gewürzt wird die Schlacht durch Vehikel wie Panzer oder Jeeps: Nur wer genügend Generatoren beherrscht, kann seine Fahrzeuge mit Treibstoff versorgen. *tk*

Thorsten Küchler

Vom Grafik-Blender zur Durchschnitts-Knallerei: Zog das PC-Original von "Unreal 2" dank Hochglanz-Optik viele Action-Fanaten in den Bann, offenbart die Xbox-Umsetzung zahlreiche Spielspaß-Bremsen. So ärgert Ihr Euch über unscharfe Texturen, ständige Ruckler, mies animierte Bösewichte sowie eine Synchronisation auf Schmierentheater-Niveau. Zudem leidet das Fließband-Geknatter unter akuter Abwechslungsarmut: Ständig springen Euch irgendwelche 08/15-Aliens vor die Flinte, nur um wenig später von weiteren Monster-Horden abgelöst zu werden – Spannung kommt da keine auf! Weil der an sich nette Mehrspieler-Modus auch noch an Bugs krankt (ohne Router geht nichts!), bleibt "Unreal 2" ein Fall für genügsame Ballermänner – der Rest zockt "Halo".



XB Alle an Bord: Im Online-Modus besteigt Ihr solch riesige Fahrzeuge wie diesen Panzer – hier schwingt sich unser Team-Kollege gerade ins Cockpit.

GOOD. BAD. BOTH.

DRIV3R™

WWW.DRIV3R.COM

"... SCHON JETZT DIE PERFEKTE SIMULATION VON GANGSTERFILMEN MIT VERFOLGUNGSJAGDEN."
VGA, FEBRUAR 04

"MEISTERHAFT INSZENIERTE VERFOLGUNGSJAGDEN MIT GENIALER FAHRZEUG-PHYSIK."
EINSCHÄTZUNG: SUPER
PLAYZONE, MAI 04



Sony Music Media 

DRIV3R The Soundtrack - Available from Epic Records www.sonymusic.de





Das offizielle Lösungsbuch



Das Spiel

AB JUNI 2004 IM HANDEL

PlayStation 2









Galleon



XB Man(n) gönnt sich ja sonst nichts: Mihokos unerschöpfliches Lungenvolumen nutzt unser Held zur Sauerstoff-Auffrischung – via Kuss versteht sich!

Bereits 1998 enthüllten die Confounding-Factor-Begründer Toby Gard und Paul Douglas ihre epochale Seeräuber-Geschichte. Doch aufgrund etlicher Publisher-Scherereien spukte "Galleon" höchstens noch als Seemannsgarn in den Spielerköpfen herum – Freibeuter Rhama stand somit auf der todbringenden Planke. Doch SCi sicherte sich die Veröffentlichungsrechte, womit der letzte schiffstaugliche Gentleman nun Xbox-exklusiv in sein größtes Abenteuer eintaucht.

Mit seiner berüchtigten Schiffsmannschaft legt Mr. Pferdeschwanz am Hafen von Akbah an. Nicht Wein, Weib und Gesang, sondern der schnöde Mammon sowie ein geheimnisvolles Geisterschiff treiben den wackeren Seemann auf das prächtige Eiland. Denn die reiche Landratte Doktor Areliano hat einen besonders lukrativen Auftrag für Euch: Ihr sollt den Tattergreis auf eine Reise nach weiteren magischen Heilkräutern begleiten. Doch während Euch die Tochter des Wissenschaftlers den Kopf verdreht, schnappt sich Fiesling Jabez den gespenstischen Einmaster samt mysteriöser Ladung. Während der halsbrecherischen Flucht wird Areliano tödlich verletzt. Von Wut und Rachegelüsten getrieben schließt sich Euch die zauberhafte Faith an und die Jagd nach Preziosen und dem schändlichen Verbrecher nimmt ihren Lauf.

Schlagkräftige Argumente

Hisst die Segel, setzt Euch mit der innovativen Steuerung (siehe Kasten) auseinander und zeigt den räudigen Hunden, was 'ne Harke ist. Denn Euer Pionier kombiniert simple Angriffe mit zerstörerischen Hieben à la 'Finger des Todes' – Specials kosten jedoch einen Teil der Lebensenergie. Nervige Widersacher packt Ihr zudem am Kragen und werft diese kurzerhand über steile Klippen. Mehrere Combo-Angriffe lassen Euren Klopper-Virtuosen aufleuchten: Somit steckt hinter einer Attacke ordentlich Dampf. Erhaltet Ihr 30 Kampf-Punkte, schützt ein blauer 'Schildkrötenpanzer' den begnadeten Boxer kurzfristig vor hinterlistigen Schlägen. Das Blocken gegnerischer Angriffe fällt weniger kompliziert aus – zeigt lediglich mit der Kamera auf den Feind. Der schwimmende Seemann beherrscht obendrein die blitzschnelle Flipper-Schwimmtechnik. Erforscht so unterirdische Labyrinthe und entdeckt verloren geglaubte Relikte. Beäugt jedoch penibel Euren Sauerstoff-Vorrat, ansonsten trefft Ihr den Klabautermann in den Tiefen des Meeres. An Land begeistert Rhama mit tierischem Sprung- und Kletterverhalten. Folglich hangelt Ihr Euch problemlos an rauen Wandkanten entlang und kraxelt an schwer zu erreichende Stellen.

Selbst Euer Superheld braucht ab und an Ratschläge: Deshalb schmökert er

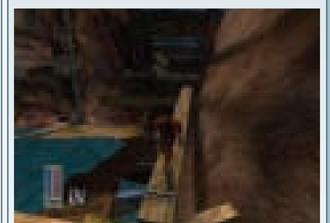


XB "Galleon" mischt gekonnt Mythisches, Märchenhaftes und Futuristisches. So greift Euch ab und an ein gewaltiges Monster wie diese mutierte Riesenkrabbe an – knallt dem Krustentier ein paar Bleischüsse vor den Latz und es ist Geschichte.

Alles unter Kontrolle

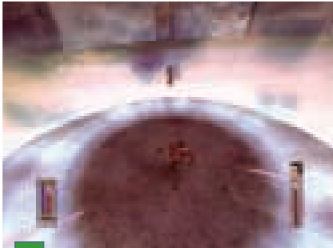
Freibeuter-Steuerung via Kamera

Wie es sich für einen stolzen Korsaren gehört, lässt sich dieser nicht durch Drittpersonen bestimmen. Deshalb lenkt Ihr Rhama nicht direkt, sondern deutet ihm lediglich seine Marschroute via Kamera-Ausrichtung an. Mit dem linken Analogstick variiert Ihr zwischen den 'langsamen/sicheren' sowie 'schnellen/riskanten' Bewegungs-Modi. Bei Ersterem läuft Euer Protagonist gemächlich über schmale Holzbalken, ohne runterzufallen. Bei der riskanten Variante hingegen spurtet Rhama direkt in die vorgegebene Kamerarichtung – derweil missachtet Euer Held jegliche Gefahren. Bei den zahlreichen heiklen Hüpf-Passagen richtet sich Euer Alter Ego ebenfalls nach der Kamera aus: Dadurch bestimmt Ihr im Sprung beliebig den Landepunkt. Indem Ihr schließlich den Blick direkt auf einen Gegner richtet, blockt Euer Pirat (fast) alle Angriffe.



Fokussiert mit der Kamera das sichere Ende und Rhama geht drauf zu.





XB Rätsel- und Kampfeinlagen gibt's reichlich (von oben).



XB Hektisch: Gegen Ende Eures Abenteuers bekämpft Ihr in einem vorher reparierten Golem ein riesiges, dreiköpfiges Vogelvieh.

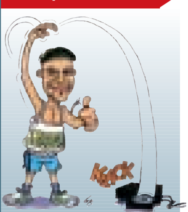
in aussichtslosen Situationen in seinem Tagebuch oder setzt seinen siebten Sinn ein. Letzterer führt Euch dank aufleuchtenden (Rätsel-)Symbolen auf die richtige Fährte.

Weiberkram

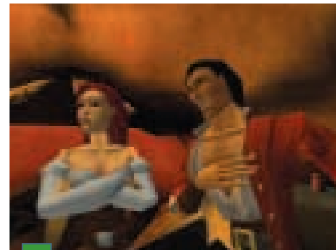
Mitunter seid Ihr auf die Hilfe von anderen Personen angewiesen: Während Faith ihre magischen Fertigkeiten anwendet, nutzt Bosun seine Bärenkräfte für besonders schwere Gegenstände. Die zierliche Mihoko überzeugt doppelt: einerseits mit ihren hervorragenden Kampffähigkeiten sowie vergrößerten Lungenflügeln. Letztere nutzt Ihr unter Wasser für ein romantisches wie lebenserhaltendes Tête-à-Tête.

Findet überdies auf Eurer Reise zahlreiche Schwerter oder durchschlagskräftige Bleischuss-Pistolen. Ferner sammelt Ihr energiebringende Pilze, kräftigende Herkules-Tränke oder praktische Geschwindigkeits-Elixire. Entdeckungshungrige knacken schließlich zahlreiche zeitlimitierte Schalter- sowie Schlüssel-Rätsel. Zudem benötigt Ihr eine ordentliche Portion Hüpf-Vermögen, denn im späteren Spielverlauf meistert Ihr millimetergenaue Sprung-Abschnitte nur mit eiserner Konzentration und viel Geschick. *rf*

Raphael Fiore



Matrosen, hisst die Segel – der Wind steht nach sechsjähriger Irrfahrt günstig! Wer hätte das gedacht: Der äußerst gelenkige und sympathische Rhama sticht endlich in See. Sein Entwicklungs-Alter ist ihm jedoch anzusehen – karge Texturen sowie kantige Polygon-Figuren trüben die fantastische Abenteuerwelt Eures Helden. Auch eine karge Musikuntermalung, auf Dauer langatmige Kämpfe sowie mühsame Schatz-Suchereien kratzen am Sauber-Image des Seefahrers. Doch eine ausdrucksvolle Geschichte sowie die exzellente deutsche Synchro mit professionellen Sprechern machen besagte Mängel locker wieder wett. Außerdem begeistern die Protagonisten mit Charme, Witz und vielschichtigem Wesen. Am meisten fasziniert die unübliche wie originelle Steuerung: Zu Beginn gewöhnungsbedürftig, kraxelt Ihr innerhalb kürzester Zeit behände über raue Berg-Massive oder marschiert sicher über schmale Bretter. Meine Bitte: Abenteuer-Liebhaber mit einem Faible für Piraten und kniffligen Hüpfpassagen – lasst Euch von der gemäßigten Grafik nicht täuschen, sonst verpasst Ihr eine hinreißende Seeräuber-Mär.



XB Gelungene Synchro: Die Protagonisten glänzen mit deutschem Wortwitz.

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	PS2	XB	NGC
Am Einzelsystem		1	
Via Linkkabel		–	
Online		–	

USK-Rating 12 **Preis:** ca. 55 Euro

Xbox

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Confounding Factor, England
Hersteller: SCi
Website: www.sci.co.uk

Pro
+ innovative Steuerung
+ spannende Geschichte
+ fordernde Sprungeinlagen
+ witzige deutsche Synchronisation

Contra
– überholte Polygon-Optik
– teils nervige Gegenstände-Sucherei

Alternativen:
PS2 **Kya: Dark Lineage** (83%, MAN!AC 01/04)
Xbox **Pirates: The Legend of Black Kat** (78%, MAN!AC 07/02)
NGC **The Legend of Zelda: The Wind Waker** (94%, MAN!AC 06/03)

Galleon

Xbox
Grafik 60 %
Sound 68 %
78% Spielspaß

Besser spät, als nie: Märchenhaftes Abenteuer mit neuartiger Steuerung und diffizilen Hüpf-Passagen.

The Suffering

Genre: Action
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1	
Via Linkkabel	–	–	
Online	–	–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 18 USK **Preis:** ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: schmale Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, 60Hz, DTS

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Surreal, USA
Hersteller: Midway
Website: www.midway.com

Pro
+ nervenaufreibende Soundkulisse
+ Ausgang der Handlung beeinflussbar
+ denkwürdige Schockeffekte

Contra
- Leveldesign mit einigen Längen
- weitgehend konfuse 08/15-Story
- oftmals vorhersehbare Skript-Szenen

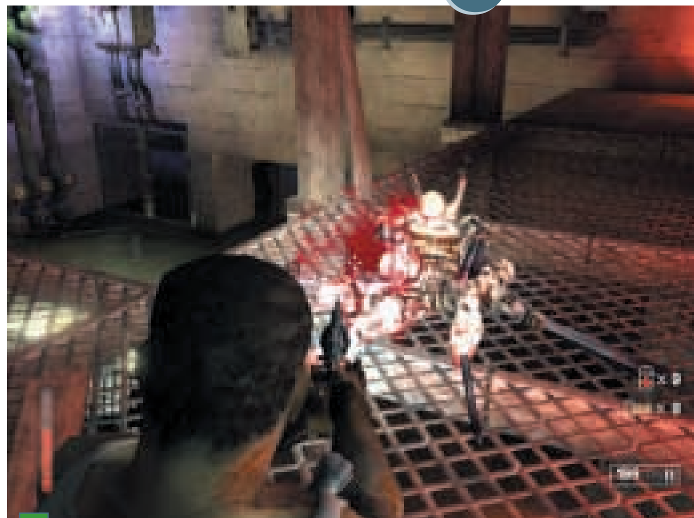
Alternativen:
PS2: **Silent Hill 3** (88%, MAN!AC 06/03)
Xbox: **Silent Hill 2: Inner Fears** (86%, MAN!AC 11/02)
NGC: **Resident Evil** (90%, MAN!AC 10/02)

The Suffering

Playstation 2 – 76% Spielspaß – Grafik 75% – Sound 80%

Xbox – 76% Spielspaß – Grafik 75% – Sound 81%

Standard-Grusel: Trotz gewitztem Monsterdesign fehlt's der garstigen Horror-Action an Abwechslung.



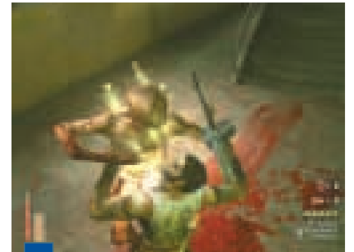
XB Alltag eines Gefangenen: Statt Rätsel zu lösen, schlägt sich der rabiate Torque lieber mit Horden von Zombies herum – auf Dauer ein eher ödes Unterfangen.

Überraschender Besuch im MAN!AC-Testlabor: Galt Midways "The Suffering" ob seiner Gewaltexzesse lange als Indizierungskandidat, kommt die Metzelorgie nun doch offiziell auf den BRD-Markt. Splatter-Fans sollten sich jedoch nicht zu früh freuen, denn die deutsche Fassung wurde im Gegensatz zum US-Original (MAN!AC 05/04) um diverse Geschmacklosigkeiten beraubt: So hauchen menschliche Gegner ihr Leben ohne Blutverlust aus, während besonders derbe Zwischensequenzen ganz der Schere zum Opfer fielen.

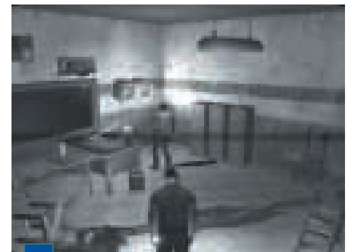
Killer oder Unschuldslamm

Doch worum dreht sich der ganze Zensurwirbel? Ihr übernehmt die Rolle des Häftlings Torque, der im 'Abbott Penitentiary' auf seine Hinrichtung wartet. Die Vollstreckung des Todesurteils muss aber warten, weil urplötzlich finstere Monster durchs Gefängnis wandeln und ein Schlachtfest veranstalten. Nur gut, dass sich Euer Knastbruder mit Wummen auskennt: Ob Automatik-Gewehr oder Revolver-Doppel – Blei schmeckt der untoten Brut denkbar schlecht. Damit jede Kugel sitzt, dürft Ihr per Knopfdruck zwischen Verfolger- und Ego-Perpsektive wählen. Für Scharmützel mit besonders hartnäckigen Biestern verwandelt sich Kotelettenträger Torque kurzerhand selbst in eine Teufelskreatur: Wer die entsprechende Wut-Leiste füllt, mutiert zum Pranken-Vieh und zahlt mit gleicher Münze zurück.

Doch nicht alle KI-Gestalten wollen Euch abmurksen: Mitunter trefft Ihr nämlich auf friedfertige Wächter, die ebenfalls ums Überleben kämpfen. Solche Begegnungen bringen nicht nur Abwechslung ins Metzel-Geschehen, sondern entscheiden außerdem übers Finale des Spiels: Meuchelt Ihr Unschuldige ab, nimmt die Geschichte ein tragisches Ende – liebe Torques erwartet hingegen ein Happy-End. *tk*



PS2 Keine Macht den Drogen: Diese Monster wollen Euch Giftspritzen setzen.

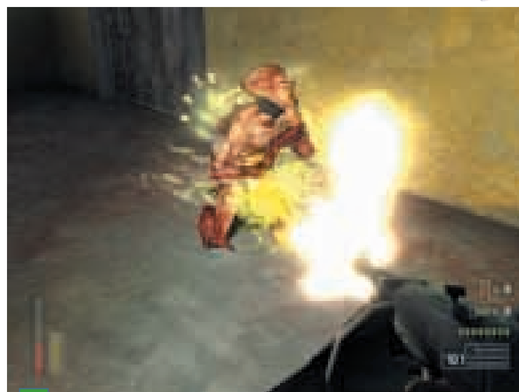


PS2 Angstmacher: Per Überwachungskamera entdeckt Ihr einen Verfolger.

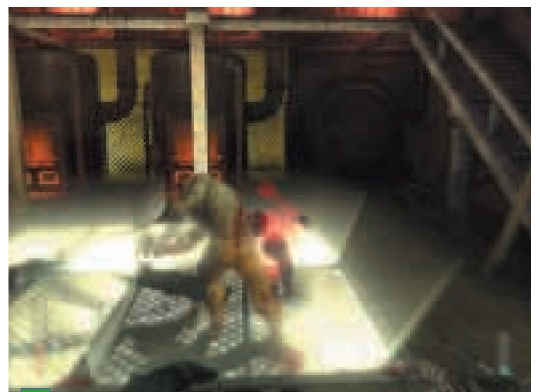
Thorsten Küchler



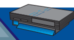
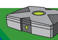
Düstere Gänge und ekelerregende Monstrositäten machen noch keinen "Silent Hill"-Killer: Diese These stellt "The Suffering" leider deutlich unter Beweis. Riecht der verheißungsvolle Auftakt noch nach Schauder-Software der Nervenkitzelklasse A, entpuppt sich das Grusel-Vehikel später als plumpe Zombie-Knallerei. Scheren-bewehrte Bösewichte mögen zwar innovativ sein, aber spätestens nach der zwanzigsten Welle macht sich Ernüchterung breit – zumal die Story ohne packende Spannungsbögen auskommt. Auf Genre-Sympathisanten wartet dennoch eine lohnenswerte Horror-Alternative: Markerschütternde Schockeffekte, atmosphärische Szenarien sowie eine effektive Soundkulisse fesseln bis zum Ende – daran ändern auch die Schnitte der Teutonen-Version nichts.



XB Der Grusel-Bruder von "Halo"? Auf Wunsch schaltet Ihr in die Ego-Ansicht um – so zielt es sich wesentlich präziser.



XB Das Böse steckt in uns allen: Hat Torque genügend Feinde erledigt, verwandelt er sich in dieses schreckliche Biest.


Playstation 2

Xbox

Red Dead Revolver



XB Wie im Weltkriegs-Shooter: An festgelegten Stellen dürft Ihr Euch hinter eine dicke Kanone klemmen und anrückende Banditen abknallen – Blutfontänen inklusive.



XB Um ihre Ranch zu verteidigen, schwingt sich Kuhmädel Annie auf den Rücken eines Bullen und galoppiert die Angreifer über den Haufen.

Das Revival eines fast schon vergessenen Genres? Mussten Sofa-Cowboys lange Zeit ohne passende Software auskommen, erscheinen heuer binnen weniger Monate gleich zwei Wildwest-Titel. Während sich "Dead Man's Hand" (MAN!AC 05/04) als durchwachsene Ego-Knallerei entpuppte, setzt Rockstar auf grimmige 3rd-Person-Action in "Max Payne"-Tradition. Ihr schlüpft dabei in die Lederstiefel von Red Harlow: Der wortkarge Kopfgeldjäger sucht seit Kindesbeinen nach den Mördern seiner Familie und zieht entsprechend verbittert durch die Prärie.

Schneller als sein Schatten

Euer virtueller Rachefeldzug erstreckt sich auf 27 Kapitel – von staubigen Handelsposten über düstere Höhlenlabyrinthe und Canyons bis hin zur Stadt Brimstone. Letztere Siedlung fungiert im späteren Verlauf als sicherer Rastplatz: Plaudert im Saloon mit trinkfesten Gästen, kauft beim Waffenhändler frische Knarren oder bittet den örtlichen Sheriff um lukrative Aufträge. Derart friedliches Treiben repräsentiert aber nur einen Bruchteil von "Red Dead Revolver", zumeist geht's wesentlich rüder zu: Dann schlurft Ihr durch bleihaltige Polygon-Levels, lasst blaue Bohnen sprechen und legt dutzende Banditen flach. In Reds Halfter stecken dabei Cowboy-typische Todbringer: Ob 'Witwenmacher'-Revolver, Karabiner-Gewehr oder Silberbüchse – jedweder Schießprügel lässt sich per rechtem Stick aufs Ziel richten. Für besonders brenzlige Situationen nutzt Euer Desperado seine 'Dead Eye' getaufte Spezialfähigkeit: So friert Ihr auf Knopfdruck den Spielverlauf ein und markiert in aller Ruhe diverse Bösewichte bzw. deren Körperteile. Endet schließlich die Zeitlupen-Zielerei, entfacht Mister Harlow einen martialischen Kugelhagel. Solch offensives Vorgehen führt jedoch nicht zwangsläufig zum Erfolg, denn oftmals steht Ihr einer feindlichen Übermacht gegenüber. Clevere Western-Helden ziehen ergo lieber den Hut ein respektive ballern aus sicherer Deckung.



XB Bud Spencer lässt grüßen: Im Saloon gerät Red zwischen die Fronten zweier Gauner-Fraktionen. Ganz Gentleman kümmert er sich aber zuerst um die Damen!



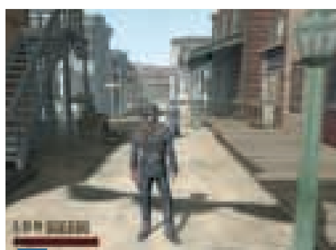
XB Kurzes Kutschen-Intermezzo: In der Uniform eines Soldaten schüttelt Ihr die Verfolger des TNT-Transports ab – wahrlich ein heißer Ritt!



XB "Max Payne" im Wilden Westen: Schaltet Ihr die 'Dead Eye'-Zeitlupe ein, so lassen sich sämtliche Schurken mit roten Zielmarkierungen aufschalten.

Ein Spiel, sechs Helden

Wie es sich für eine digitale Pferde-Oper gehört, schwingt sich Euer Alter Ego mitunter auf den Rücken seines Gauls: Mal will eine Postkutsche gestoppt werden, mal verfolgt Ihr den Kanonenzug des Oberbösewichts. Obligatorische Duelle um zwölf Uhr mittags dürfen ebenso wenig fehlen: Nur wer schneller zieht bzw. präzise schießt, darf länger unter den Lebenden weilen. Für weitere John-Wayne-Stimmung sorgen Kneipen-Kloppereien samt kreischender Bordelldamen sowie Schutzaufträge, bei denen Ihr etwa einen angeschlagenen Lokführer verteidigt. Um die stringente Story aufzupeppen, überraschen Euch manche Levels mit Rückblenden bzw. Nebenhandlungen. Im Klartext: Ihr lenkt nicht nur die Geschicke von Hauptheld Harlow, sondern steuert im Verlauf des Prärie-Abenteuers auch weitere Charaktere. Als General Diego erlebt der Spieler eine Schlacht aus dem US-Bürgerkrieg, mit dem Indianer Shadow Wolf geht's auf nächtliche Gangsterjagd, Cowgirl Annie rettet ihre Farm vor Räubern und der Gentleman Jack Swift tritt gegen einen kriminellen Wanderzirkus an. Jede dieser Personen verfügt über ihre eigene Super-Attacke: Während Irokese Shadow Wolf z.B. Flammenpfeile verschießt, kann der bärtige Diego gar Artilleriefeuer herbefehlen.



PS2 Die Heimat eines Cowboys: In Bromstone kauft Red Extrawaffen ein.

Geld regiert die Western-Welt

Am Ende jedes Kapitels zeigt ein stimmiger 'Wanted'-Bildschirm, wie gut Ihr abgeschnitten habt – für hohe Trefferquoten sowie Combo-Manöver hagelt's virtuelle Dollarnoten. Der Zaster lässt sich wiederum beim Krämer gegen eine längere Lebensleiste oder erweiterte Multiplayer-Optionen eintauschen. Apropos Mehrspieler: Gesellige Kuhjungen freuen sich auf Splitscreen-Schießereien für bis zu vier Teilnehmer. Insgesamt drei Modi stehen zur Wahl: Während Ihr bei 'Kopfgeldjagd' wie 'High Noon' fürs Abmurksen Kohle kassiert, zitiert der 'Showdown' das traditionelle Pistolen-Duell. Allen Varianten gemein: Erledigte Gegner hinterlassen Pokerkarten, mit denen Ihr Extras à la 'Doppelter Schaden' aktivieren könnt. *tk*



PS2 Auge in Auge: Die Duelle dürft Ihr auch gegen einen Freund austragen.

Thorsten Küchler



Wildwest-Fans aufgepasst: "Red Dead Revolver" ist genau die richtige Ersatzdroge bis zum nächsten DVD-Abend. Besonders in puncto Präsentation macht Rockstar wieder mal alles richtig: Lizenzierte Spagetti-Western-Songs (u.a. aus "Die linke und die rechte Hand des Teufels"), klischeehaft überzogene Zwischensequenzen sowie brummige Dialoge bringen Prärie-Atmosphäre ins Zockerzimmer. Löblich auch, dass die an sich geradlinige Pistolen-Action mit zahlreichen Zusatzelementen gewürzt wurde: Ob Saloon-Prügelei, Duell im Morgengrauen oder Postkutschen-Verfolgung – vor Langeweile stirbt hier garantiert kein Cowboy. Der 'Dead Eye'-Modus bringt ebenfalls frischen Wind ins Desperado-Leben, auch wenn die Zeitlupe dezent nach "Max Payne"-Plagiat müffelt. Weniger gut schneiden hingegen die regelmäßigen Boss-Scharmützel bzw. deren obskure Logik ab: So lässt sich etwa die Peitschen-Lady nur verletzen, wenn sie ihren Lederriemen schwingt – anderweitige Volltreffer werden nicht anerkannt. Doch trotz dieser Macke sowie einigen störrischen Hüpfeinlagen gibt's für Fans von Clint Eastwood & Co. nur eine Devise: Sattelt die Pferde!

Genre: Action
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration		Spieler max.	
Am Einzelsystem	4	4	
Via Linkkabel	–	–	
Online	–	–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating  **Preis:** ca. 60 Euro

Xbox

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ Lightgun
○ Flight-Stick ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9 ✓ Dolby Digital ○ Downloads
✓ 60Hz ○ Soundtrack

Playstation 2

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9 ✓ Surround ○ ProLogic 2
✓ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Rockstar San Diego, USA
Hersteller: Take 2
Website: www.take2.de

Pro
+ wunderbare Western-Inszenierung
+ abwechslungsreiche Missionen
+ unterhaltsame Mehrspieler-Modi

Contra
– teils unspektakuläre Flimmer-Optik
– absurde Trefferlogik bei Bosskämpfen
– holprige Sprung- und Prügeleinlagen

Alternativen:
PS2 **Max Payne 2 – The Fall of Max Payne** (80%, MAN!AC 02/04)
Xbox **Max Payne 2 – The Fall of Max Payne** (87%, MAN!AC 02/04)
NGC **Hitman 2 – Silent Assassin** (85%, MAN!AC 08/03)

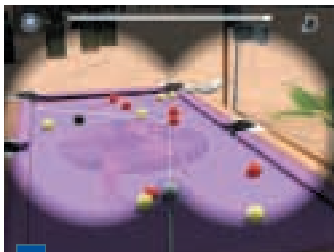
Red Dead Revolver

Playstation 2
Grafik 71 %
Sound 82 %
81 % Spielspaß

Xbox
Grafik 74 %
Sound 83 %
81 % Spielspaß

Stilecht präsentierte Wildwest-Action mit viel Abwechslung – zum Hit fehlt's aber an Feinschliff.

Pool Paradise


PS2 Hightech-Hilfe: Die Hud-Brille sagt den Lauf der Kugeln voraus.

Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei
Preis: ca. 20 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
○ 16:9 ○ Surround ○ ProLogic 2
✓ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox nicht in Deutschland erhältlich
NGC nicht in Deutschland erhältlich

Entwickler: Awesome Studios, England
Hersteller: Ignition / Flashpoint
Website: www.ignitionent.com

Pro
+ analoge Stoß-Steuerung
+ launige Urlaubsatmosphäre
+ exzellente Kugel-Physik
+ spaßiges Minispiel-Repertoire

Contra
– KI-Stöße nicht abbrechbar
– Spieler bestehen nur aus Polygon-Händen

Alternativen:

PS2	World Championship Pool 2004 (siehe Test auf Seite 91)
Xbox	World Championship Pool 2004 (siehe Test auf Seite 91)
NGC	keine erhältlich

Pool Paradise

Playstation 2
Grafik 74 %
Sound 51 %
83 % Spielspaß

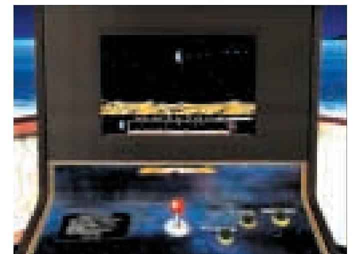
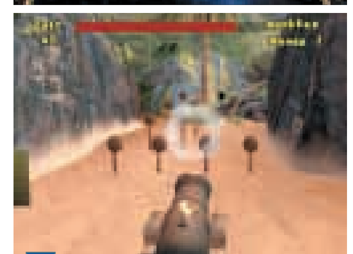
Ab in den Süden: tropisch angehauchter Pool-Knüller mit starker Steuerung und netten Extras.


PS2 Skurril: Eure KI-Gegenspieler stapfen nicht als Polygon-Modell umher, vielmehr seht Ihr nur deren Hände – wenigstens wird so nie die Sicht verdeckt.

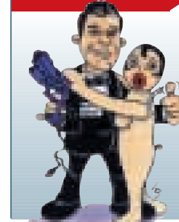
Eine Videospiel-Legende feiert ihr 128-Bit-Comeback: Nachdem sich "International Karate"-Macher Archer Maclean lange Zeit auf Snooker-Simulationen für PC konzentrierte, erscheint sein neustes Billard-Epos parallel auch auf Konsole.

Ich geb' mir die Kugel!

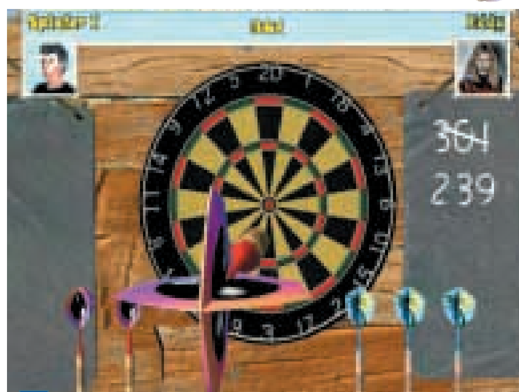
Wie der Titel bereits impliziert, erinnert das Szenario von "Pool Paradise" an Tecmos Damenschau "Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball": Ihr spielt nämlich nicht in stickigen Billard-Hallen, sondern auf einem tropischen Eiland. Weil die lauschigsten Ecken der Insel jedoch nur gegen bare Münze eröffnet werden, tretet Ihr zu diversen Pool-Turnieren an: Egal ob '9-Ball', 'Rotation' oder 'Killer' – jedwede Regelvariante steht auf dem Programm. Eure sportlichen Widersacher rekrutieren sich hierbei aus einem Sammelsurium an überzeichneten Comic-Figuren, echte Lizenz-Spieler gibt's indes keine. Nichtsdestotrotz versteht sich "Pool Paradise" als waschechte Simulation, die Euch jede Feinheit justieren lässt – vom Rückläufer-Effet bis hin zum Queue-Winkel. Noch authentischer: Sämtliche Stöße werden per rechtem Stick ausgeführt – je schneller Ihr den Knüppel nach vorne schwingt, desto heftiger rollen die Bälle. Damit der Überblick beim PS2-Billard nicht verloren geht, rotiert Ihr schließlich die Kamera um den Tisch oder schaltet zur übersichtlichen Vogelperspektive. Und wofür die ganze Kugelei? Ganz einfach: Siege gegen KI-Opponenten stocken Euer virtuelles Geldkonto auf – schaut doch mal beim Strand-Shop vorbei! Erfolgreiche Pool-Künstler erkaufen sich an der Bambushütte diverse Extras bzw. Minispiele: So ballert Ihr mit einer Kanone auf Kokosnüsse, sucht nach Schätzen oder prüft Euer Können im Kneipensport Dart. Nostalgiker freuen sich außerdem über einen emulierten Automaten des C64-Klassikers "Dropzone". *tk*

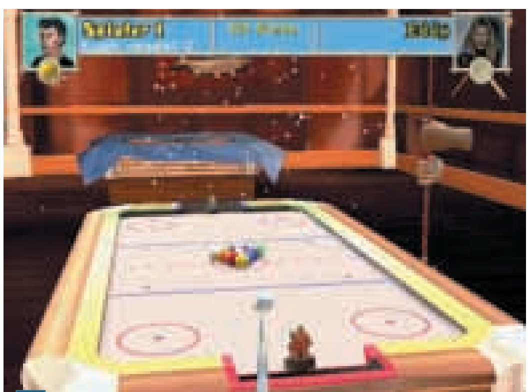


PS2 Nette Extras: "Dropzone" (oben) und die Kokosnuss-Kanonade.

Thorsten Küchler



Darauf warte ich seit dem PC-Geniestreich "Virtual Pool": Archer Macleans paradiesisches Billard-Potpourri macht Schluss mit ungenauen Digital-Kontrollen. Dass ich meine Stöße endlich schwungvoll via Stick ausführen darf, lässt authentische Pool-Stimmung aufkommen. Apropos Stimmung: Der karibische Schauplatz hebt sich ebenfalls wohltuend vom Genre-Einerlei ab und setzt dank liebevoller Gestaltung auch in grafischer Hinsicht positive Akzente. Weil zudem die Kugel-Physik voll überzeugt bzw. stets nachvollziehbare Ergebnisse liefert, kommt kein Billard-Freund an dieser gewitzten Versoftung vorbei. Einzig das Fehlen von Snooker-Tischen und Lizenz-Stars trübt meine Miene – aber beim konkurrenzlos günstigen Preis von 20 Euro lässt sich das locker verschmerzen.


PS2 Spiel im Spiel: Das integrierte Dart überzeugt durch innovative Analog-Kontrollen sowie Mehrspieler-Option.

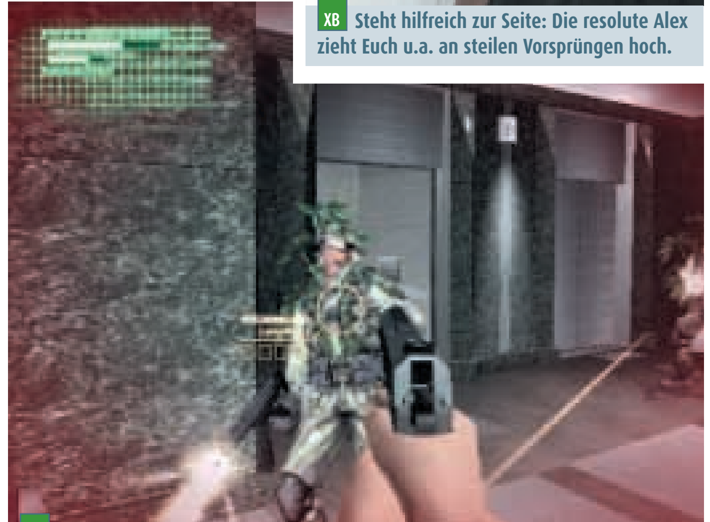

PS2 Frostige Variante: Gegen Bares ersteht Ihr skurrile Sondertische wie dieses stilisierte Eishockey-Feld.

Breakdown

XB Steht hilfreich zur Seite: Die resolute Alex zieht Euch u.a. an steilen Vorsprüngen hoch.



XB Schlagfertige Argumente: Das gelbe Schutzschild der bitterbösen T'lan lässt sich nur im Nahkampf durchbrechen – trefft Ihr auf mehrere Aliens, wird's happig.



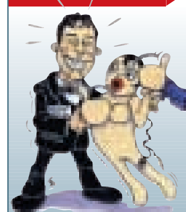
XB Ego-Tradition: Gemeine Söldner-Truppen stoppt Ihr per Handfeuerwaffe. Eine Auto-Zielfunktion (zu erkennen am gelben Kreis) erleichtert das Ballern.

Der Schädel brummt, die Glieder schmerzen, im Gedächtnis klaffen tiefe Lücken – wer kennt solche morgendlichen Situationen nicht. Wenn dann allerdings auch noch Söldner durch die Türe spazieren und einen mit Knarren bedrohen, kann man getrost von bösem Erwachen sprechen. In genau diesem Albtraum findet sich der Held von "Breakdown" wieder. Derrick Cole weiß nämlich weder wer, noch wo er ist, nur eines steht fest: Euer Alter Ego will aus diesem grauen Laborkomplex raus...

Schau' mir durch die Augen

Genrekonventionen bleiben nicht aus: Lauft durch Polygon-Gänge, drückt Schalter und durchlebt geskriptete Sequenzen. Was die Amnesie-Action von der Konkurrenz abgrenzt, ist die kompromisslose Verwendung der Ego-Perspektive: Ob Derrick einen Hamburger verschlingt, Munition aufsammelt oder Leitern erklimmt – jede virtuelle Kopfbewegung lässt Euer Sichtfeld lebensecht mitschwingen. Um diese 'Mittendrin statt nur dabei'-Stimmung noch zu intensivieren, streckt Derrick seine Gliedmaßen und nicht nur den Abzugsfinger. Den müsst Ihr freilich auch in "Breakdown" krümmen, denn zahlreiche Bösewichte warten auf eine Baller-Abreibung – Pistole, Maschinengewehr und futuristische Laserkanone sind treue Wegbegleiter. Später stoßt Ihr auf Alien-Monster, die sich nicht per Bleipuste stoppen lassen. Wer Duelle mit den T'Lan überleben will, greift zum Kung-Fu – Ihr könnt deren Schutzschild nur im Nahkampf durchbrechen. Ergo legt Derrick seine Wummen weg und lässt Faustschläge wie Fußtritte vom Stapel. Eine automatische Zielfunktion vermeidet wildes Gefuchtel, die beiden Schultertasten dienen zum Zuhauen. Drückt Ihr den rechten Analogstick, reißt Euer Recke seine Arme zur Deckung hoch.

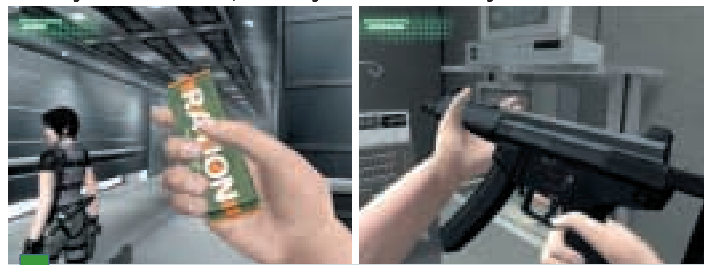
Thorsten Küchler



Willkommen im Land der ungenutzten Möglichkeiten: Namcos Sci-Fi-Abenteuer besitzt zwar Spielspaß-Potenzial wie kaum ein anderer Titel der letzten Jahre, nutzt diesen Ideenvorsprung aber nur halbherzig aus. Dabei hatte unser Testlauf so hoffnungsvoll begonnen: Spannende Storywendungen, wohl dosierte Skript-Sequenzen und innovative Prügel-Intermezzi aus der Ich-Perspektive bürgen für fesselnde Zock-Erlebnisse. Dass Ihr dem vergesslichen Helden ausnahmslos (also auch beim Erbrechen!) durch seine Glubscher blickt, hebt die 'Hautnah dabei'-Atmosphäre in schwindelnde Höhen. Leider hält der beschriebene Ego-Rausch nur wenige Stunden an, denn schon im zweiten Spieldrittel geht den Leveldesignern die Puste aus: Uniforme Gänge der Marke Einheitsbrei, zähe Sprungpassagen und ganze Wellen von Alien-Bösewichten lassen die Faszination stetig sinken. Der Tiefpunkt: Ihr müsst später einen mehrstündigen Abschnitt zweimal absolvieren – welcher Entwickler denkt sich sowas billiges aus? Trotz solcher Tücken sollten liberale Action-Freunde unbedingt einen Blick riskieren, denn so egoistisch war noch kein Ego-Shooter.



XB Die Hand Gottes? Dank seiner extraterrestrischen Konstitution besitzt Derrick übermenschliche Kräfte – wie etwa das Verschießen dieser Energiekugeln.



XB Studieren geht über probieren: Bevor Derrick einen Energieriegel verspeist oder Wummen aufsammelt, schaut er sich das entsprechende Objekt näher an.



XB Bizarr: Ab und an wird Euer Held von Visionen wie dieser heimgesucht.

Weil Derrick außerirdische Gene in sich trägt, erlernt Ihr während der ca. zehnstündigen Spielzeit martialische Spezialmanöver: Das Superkraft-Repertoire reicht vom Doppelsprung übers Auslösen einer Schockwelle bis hin zum Energiekugelschuss. Doch Vorsicht: Diese Mega-Attacken verbrauchen Zauber-Energie – murkst also ständig T'Lan ab, denn die hinterlassen den besagten Treibstoff.

Ego-Prügel-Hüpf-Adventure

Obgleich Namcos Ego-Odyssee somit Richtung Action ausschlägt, trefft Ihr in schöner Regelmäßigkeit auf Adventure-Elemente: Ausgiebige Hüpf-Passagen im "Metroid Prime"-Stil gehören ebenso dazu wie Objekt-Rätsel oder Plaudereien mit KI-Charakteren. Aus letzterer CPU-Riege sticht Alex hervor: Die resolute Amazone begleitet Euch durch einige Szenarien, greift selbstständig Gegner an und zeigt sich in Zwischensequenzen flirtend von ihrer romantischen Seite.

Zum Schluss noch ein kurzer Blick auf die Level-Architektur von "Breakdown": Während das Startareal mit kühlen Fabrikhallen und Büroräumen an den Genre-Urvater "Half-Life (dt.)" erinnert, gibt's hinterher auch weitläufige Außenbereiche zu bestaunen. Fast schon Japan-typisch findet die zweite Hälfte des Spiels in organisch-bizarren Monster-Welten statt.

Electronic Arts bietet "Breakdown" zum PAL-Release in einer geänderten Fassung an: Demnach sollen erweiterte Prügel-Optionen sowie härtere Gegner für mehr Spaß sorgen – an unserer Wertung (siehe Importtest in MAN!AC 04/04) ändert dies nichts. *tk*

Genre: Ego-Shooter
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem		1	
Via Linkkabel		–	
Online		–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 16 | Preis: ca. 60 Euro

Xbox

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ Lightgun
○ Flight-Stick ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
○ 16:9 ✓ Dolby Digital ○ Downloads
✓ 60Hz ○ Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox Juni
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Namco, Japan
Hersteller: Namco/Electronic Arts
Website: www.electronicarts.de

Pro
+ innovative Nutzung der Ich-Perspektive
+ erstaunlich ausgereifte Ego-Prügeleien
+ geheimnisvolle Atmosphäre und Story

Contra
– Leveldesign mit zu vielen Längen
– weitgehend karge Umgebungsgrafik
– nervtötende Sprung-Intermezzi

Alternativen:
PS2 Half-Life (dt.) (89%, MAN!AC 12/01)
Xbox Deus Ex: Invisible War (82%, MAN!AC 04/04)
NGC Metroid Prime (94%, MAN!AC 04/03)

Breakdown

Xbox: Grafik 70 % – Sound 79 % – 73 % Spielspaß

Ein Jammer: Namcos innovative 'Mittendrin'-Action verschenkt leichtfertig ihr Hit-Potenzial.

Malice



XB Nachdem Ihr all seine Vasallen erledigt habt, fordert Euch der Krähen-Boss zum vorletzten Duell – leider gelingt der Sieg mit simpler Hau-drauf-Taktik.

Der niederträchtige Kläffer Hundegott hat sich die allmächtigen Logik-Schlüssel gekrallt. Kurzerhand schnappt sich Euer Alter Ego eine riesige Keule (später einen Metallhammer und eine Quanten-Stimmgabel), um das Universum zu retten. Malice beherrscht ebenso die Kunst der Magie: So schwebt Ihr über Abgründe, sprintet schneller als Road Runner und regeneriert verlorene Lebenskraft. Diese Fähigkeiten sind bitter nötig, denn bösartige Geschöpfe wie ein überdimensionaler Robo-Hund oder klobige Mutanten bewachen die Logik-Schlüssel. Zudem löst Ihr Rätseleinlagen oder helft freundlichen Gestalten: Hüpft z.B. auf überdimensionalen Tetris-Blöcken herum oder schließt Euch der Vogel-Resistance an. Nimmersatte schalten schließlich als Bonus vier zeitlimitierte Hüpf-Levels frei. Fazit: Die Publisher-Wechsel und Verschiebungen haben Malice nicht gut getan – uninspirierte Rätsel, zeitlupenartige Springeinlagen und dumme (End-)Gegner verderben die Lust am Abenteuer. Übrigens: Die PS2-Version ruckelt deutlich weniger, jedoch mangelt's ihr an Bildschärfe. *rf*



PS2 Verkloppt Juju-Manns Schergen mit aktiviertem Feuerzauber.

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: niedrig

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	PS2	XB

Entwickler: Argonaut, England
Hersteller: Evolved Games
www.argonaut.com

USK-Rating 12 | Preis: ca. 35 Euro

Playstation 2

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ Maus
○ Lightgun ○ Keyboard

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9 ○ ProLogic 2
○ 60Hz ○ DTS

Xbox

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ Flight Stick
○ Lightgun ○ Force-Feedb.

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9 ✓ Dolby Digital
○ 60Hz ○ Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

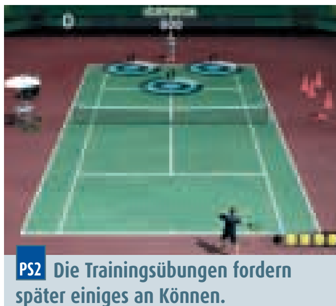
Alternativen:
PS2 Kya: Dark Lineage (83%, MAN!AC 01/04)
Xbox Harry Potter und die Kammer des... (72%, MAN!AC 01/03)
NGC The Legend of Zelda: The Wind Waker (94%, MAN!AC 06/03)

Playstation 2: Grafik 64 % – Sound 49 % – 56 % Spielspaß

Xbox: Grafik 64 % – Sound 49 % – 56 % Spielspaß

Kurzes Abenteuer mit magerer Hüpf- und Rätselkost – hauptsächlich für Einsteiger geeignet.

Smash Court Tennis Pro Tournament 2


PS2 Die Trainingsübungen fordern später einiges an Können.

Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	4		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei

Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit

E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Maus
- Flight-Stick
- Lightgun
- Keyboard
- ✓ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ✓ 16:9
- ✓ Surround
- ProLogic 2
- ✓ 60 Hz
- DTS
- Dolby Digital

Veröffentlichung:
- PS2: bereits erhältlich
- Xbox: keine Umsetzung geplant
- NGC: keine Umsetzung geplant

Entwickler: Namco, Japan
Hersteller: Namco
Website: www.namco.com

Pro
- + überwiegend ansehnliche Optik
- + durchdachte Pad-Belegung
- + neuer Karriere-Modus sehr umfangreich
- + 'Missions'-Spielweise reizvoll

Contra
- – Aufschlagkontrolle überzogen sensibel
- – Zuschauerränge sehen unschön aus

Alternativen:

PS2	Virtua Tennis 2 (89%, MAN!AC 01/03)
Xbox	Top Spin (90%, MAN!AC 12/03)
NGC	Pro Tennis WTA Tour (56%, MAN!AC 11/02)

Smash Court 2

Playstation 2

Grafik 78 %
Sound 61 %

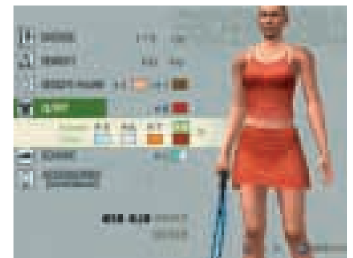
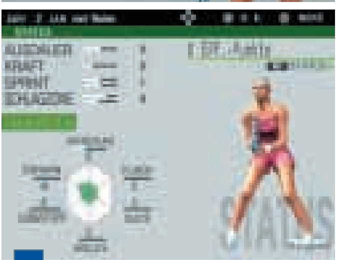
83 % Spielspaß

Ordentlich aufpolierte Tennis-Sim mit feiner Optik und gewitzten Ideen im Karriere-Modus.


PS2 Bis Euch ein perfekt platzierter Aufschlag glückt, vergeht einiges an Zeit. In den dynamischen Doppelpartien ist aber gute Partnerschaft ohnehin wichtiger.

Pech im Spiel, Glück im Business: Während Anna Kournikova auf den echten Tennisplätzen notorisch erfolglos ist, erfreut sich die aparte Blondine u.a. in Videospielen weiterhin großer Beliebtheit – entsprechend steht sie zusammen mit 13 anderen Profis als Star von Namcos Filzball-Fortsetzung "Smash Court Tennis Pro Tournament 2" am Start. Wie beim Vorgänger unterscheidet sich die Steuerung in einigen Punkten spürbar von der Konkurrenz wie "Top Spin" und "Virtua Tennis": Zwar solltet Ihr auch hier für effiziente Schläge möglichst gut und sicher zum Ball stehen. Wucht und Präzision hängen allerdings nicht davon ab, wie lange Ihr vorher den Kopf gedrückt haltet, vielmehr ist genaues Timing Trumpf: Erwischt Ihr den rechten Moment, blitzt ein kleiner Lichteffekt auf und die gelbe Kugel bekommt zusätzlich Schmackes. Auch in Sachen Schlagwahl geht Namco etwas andere Wege: Topspin und Slice bekamen jeweils einen Knopf spendiert, eine weitere Taste dient zum Ausführen von Lobs oder Stopps, die vierte im Bunde schließlich nutzt Ihr für riskante, aber flotte Flachschläge. Seid Ihr weiter vom Ball weg, hilft mit etwas Glück der Druck auf eine Schultertaste, um Euch für einen Rettungsversuch besonders zu strecken.

Neben Einzelmatches und Arcade-Modus, bei denen Ihr auch zu Doppeln antretet, lernt Ihr im Tutorial die Feinheiten, spielt bei selbstlaufenden Matches Kameramann oder stellt in Herausforderungen bei Trainingseinheiten neue Rekorde auf. Kernstück ist die neue und umfangreiche Profi-Tour, die sich von der Konkurrenz ein kräftiges Stück abschneidet: Zuerst bastelt Ihr im komfortbalen Editor - Euer virtuelles Ebenbild, bevor es rund um den Erdball darum geht, in der Weltrangliste nach oben zu klettern. Neben Turnieren stehen auf Wunsch Trainingseinheiten und Einkaufsbummel auf dem Programm, durch gewonnene Erfahrung verbessert Ihr die Fähigkeiten Eures Spielers.



PS2 Während Äußerlichkeiten keinen Spiel entscheidenden Einfluss auf Euren Profi haben, werden bei der Verbesserung einer Fähigkeit andere Talente wieder dezent geschwächt (von oben).

Im Auftrag des Tennisgotts

Der Clou an der Sache: Wollt Ihr nicht einfach normale Matches spielen, stellt Ihr auf das alternative 'Missions'-Format um. Dann wird ein Duell weitgehend automatisch ausgeführt, Ihr greift nur bei ein bis zwei 'Wendepunkten' pro Satz aktiv ein: In diesen Momenten müsst Ihr bestimme Bedingungen erfüllen, um den weiteren Verlauf der Partie zu Euren Gunsten zu beeinflussen. Mal sollt Ihr z.B. einen Aufschlag direkt auf die Linie setzen oder einen Breakversuch abwehren, mal muss das Spiel mit begrenzten Schlägen abgeschlossen oder eine Mindestquote an sauberen Schüssen erreicht werden. *us*


PS2 Auch die tiefe Perspektive vermittelt ein gutes Spielgefühl.

Ulrich Steppberger



Was eine neue Idee so alles ausmachen kann: Für das innovative 'Missionsspiel' verdient sich Namco ein dickes Lob. Denn dadurch wird aus "Smash Court 2" nicht nur ein gutes Tennis, das sich gekonnt erfolgreiche Versatzstücke von der Konkurrenz geklaut hat. Es gewinnt damit auch eine ganz eigene Note, denn dank ausreichend abwechslungsreicher Situationen und Aufgaben kommt zusätzlicher Pfiff in die Karriere – wer's nicht mag, kann es jederzeit abschalten, der Rest freut sich über die gewitzte Option. Auch sonst macht "Smash Court 2" vieles richtig: Die Grafik kann zwar mit einem "Top Spin" nicht mithalten, sieht aber mit Ausnahme der läppischen Bitmap-Zuschauer hübsch aus und gefällt durch saubere Animationen der Tennis-Cracks. Ballphysik und Steuerung überzeugen ebenfalls, lediglich die Aufschlagkontrolle sorgt gelegentlich für Ärgernisse: Hier wird der Analogknüppel arg pingelig abgefragt, viel zu leicht pfeffert Ihr den Ball ins Aus, Asse klappen damit kaum. Der 'Nur mal kurz ein Spiel'-Reiz von "Virtua Tennis 2" wird so nicht erreicht, aber gerade für Solisten kommt "Smash Court 2" in die engere Wahl.

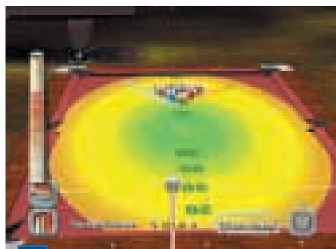
Xbox | Playstation 2

World Championship Pool 2004



XB Für Könner: Mit den spektakulären Trickstößen könnt Ihr Euren Billard-Freunden imponieren. Ebenfalls zu erkennen: die ansehnlichen Polygon-Spieler(innen).

Ein seltenes Glück für Billard-Freunde: Gab's monatelang kein Kugel-Futter, treten nun gleich zwei Versoftungen an den 128-Bit-Tisch. Während Ihr bei "Pool Paradise" (siehe Test auf Seite 86) in karibische Gefilde auswandert, kommt "World Championship Pool 2004" authentischer daher: Egal ob Einzelmatch oder Solo-Karierre – sämtliche Partien finden in den üblichen Hallen bzw. Kneipen statt. Die zugehörigen Spielmodi geben sich weitaus vielfältiger: Sowohl diverse Pool-Varianten als auch Snooker-Matches und Trickstöße stehen zur Wahl. Wer's mit den Regeln nicht ganz so bierernst nimmt, der freut sich auf ulkige Minispiele: Mal kullern die Bälle über ein stilisiertes Minenfeld, mal müssen alle Ecktaschen verbarrikadiert werden. Eine echte Premiere stellt der Online-Modus dar: So tretet Ihr über Xbox Live oder Playstation Net gegen Freunde an – Headset-Unterstützung inklusive. Insgesamt erfüllt "World Championship Pool 2004" also alle Genre-Kriterien. Einzig das Fehlen analoger Kontrollen sowie die maue Inszenierung verhindern eine höhere Wertung. *tk*



PS2 Zielscheibe: Bei dieser Gaudi-Variante müsst Ihr ins Tischzentrum treffen.

Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2
Via Linkkabel	–	–
Online	2	2
System	PS2	XB

Entwickler: Blade Int., England
Hersteller: Bigben
www.bigben-interactive.de

USK-Rating frei USK **Preis:** ca. 60 Euro

PS2:
PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Xbox:
PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 Juni
Xbox Juni
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

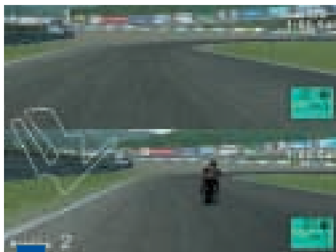
PS2	Pool Paradise (siehe Test auf Seite 86)
Xbox	World Championship Snooker 2003 (69%, MAN!AC 09/03)
NGC	keine erhältlich

Playstation 2 Grafik 68 % Sound 68 % **75 %** Spielspaß

Xbox Grafik 67 % Sound 68 % **75 %** Spielspaß

Kompetent eingelocht: trocken präsentierte, aber dafür technisch einwandfreie Billard-Simulation.

Riding Spirits 2



PS2 Gewohntes Bild: Im Splitscreen fahrt Ihr ohne Computergegner.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei
Preis: ca. 50 Euro

Playstation 2

PAL: mittelgroße Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- ✓ Lenkrad
- ○ Maus
- ○ Flight-Stick
- ○ Lightgun
- ○ Keyboard
- ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ✓ 16:9
- ○ Surround
- ○ ProLogic 2
- ○ 60 Hz
- ○ DTS
- ○ Dolby Digital

Veröffentlichung:

PS2	bereits erhältlich
Xbox	keine Umsetzung geplant
NGC	keine Umsetzung geplant

Entwickler: Spike, Japan
Hersteller: Capcom
Website: www.capcom.com

Pro
- + große Vehikel- und Zubehörvielfalt
- + verschiedene Streckentypen
- + umfangreicher Karriere-Modus

Contra
- − äußerst altbackene Flimmergrafik
- − schwaches Tempogefühl
- − sehr sturzlastige Fahrphysik frustriert

Alternativen:

PS2	MotoGP 3 (84%, MAN!AC 05/03)
Xbox	MotoGP 2 (86%, MAN!AC 06/03)
NGC	keine erhältlich

Riding Spirits 2

Playstation 2
Grafik 57 %
Sound 53 %
61 % Spielspaß

"Gran Turismo"-Zweirad-Verschnitt mit schwacher Optik und frustigem Physikmodell.



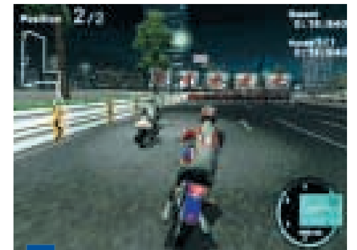
PS2 Da hilft das heimelige Abendrot nur wenig: Habt Ihr die Stürze nicht ausgeschaltet, werden solch kurvige Passagen im Handumdrehen zur Qual.

Was Autofahrern ihr "Gran Turismo", soll "Riding Spirits" für Zweiradfreunde sein. Die japanischen Entwickler Spike suchten sich für die zweite Auflage des Motorrad-Epos mit Capcom einen potenten Vertriebspartner und packten auch sonst deutlich mehr ins Spiel. Neben zahllosen Helmen und Ledermonturen (selbstverständlich allesamt von realen Herstellern lizenziert) umfasst der imposante Fuhrpark über 330 Zweiräder. Zu den bereits aus dem Vorgänger bekannten japanischen Fabrikaten gesellen sich nun europäische Modelle, aus dem deutschsprachigen Raum sind BMW und KTM vertreten.
Für mehr Umfang sorgt zusätzlich die erhöhte Streckenzahl: Rund 15 Pisten fordern Euer Fahrkönnen, darunter wirklichkeitsgetreue Umsetzungen von Suzuka und dem Motegi-Oval, aber auch Parcours durch trockene Canyons oder heimelige Kleinstädte sowie eine besonders kurvige Bergstrecke.

Rennfahrerkarrieren

Gelegenheitsfahrern steht neben den obligatorischen Zeit-, Einzel- und Splitscreenrennen für zwei Teilnehmer die 'Wettrennen 100'-Serie zur Verfügung: Hier tretet Ihr nacheinander zu ebenso vielen Rennen an, um Euch in der Rangliste nach oben zu kämpfen. Die Gegnerzahl variiert ebenso wie andere Bedingungen – so verliert Ihr z.B. manchmal schon dadurch, dass Euch ein Verfolger einholt. Kernstück von "Riding Spirits 2" ist der dicke Karriere-Modus: Wie beim offensichtlichen Vorbild "Gran Turismo" absolviert Ihr Fahrschulübungen und schreibt Euch bei Wettrennen rund um den Erdball ein. Vom Preisgeld kauft Ihr neue Maschinen oder tunt mittels spezieller Einzelteile Euer Lieblingszweirad nach eigenen Wünschen.
Je nach Vorliebe lassen sich schließlich einige Fahrparameter einstellen: Wer auf dem Sattel nicht sicher sitzt, schaltet Stürze aus und überlässt der Automatik die Wahl der geeigneten Rennposition. Profis dagegen riskieren unsanfte Abflüge und sorgen mit Hilfe von Schultertasten und rechtem Analogstick selbst dafür, dass ihr virtueller Fahrer vor Kurven die ideale Körperposition einnimmt. *us*





PS2 Je nach Rennen kämpft Ihr um die Ideallinie (oben) oder gegen die Nacht.

Ulrich Steppberger

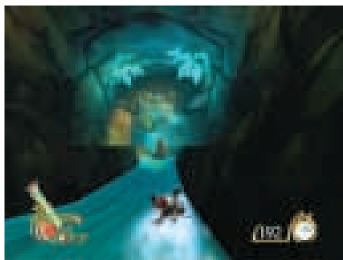


Spike verblüfft mit einer Fortzsetzung, bei der zwar mehr drin steckt, die aber in wichtigen Punkten eher einen Rückschritt darstellt. Eine dermaßen dröge und flimmernde Grafik hat die PS2 schon lange nicht mehr gesehen, auch an vernünftigem Tempogefühl fehlt's weiterhin. Am meisten ärgert die fiese Fahrphysik: Entweder schaltet Ihr die Stürze aus (und saust dann unrealistisch durch die Gegend) oder Euer Fahrer erleidet akute Fallsucht, sobald er z.B. ein Kiesbett auch nur sieht. Das mag dem wahren Leben entsprechen, macht aber wenig Spaß und sorgt für Frust. Schade, denn der umfangreiche Karriere-Modus besitzt trotz wenig Originalität durchaus Langzeitpotenzial. Unter diesen Voraussetzungen bringt's aber nur ganz hartnäckigen Piloten etwas.



PS2 Während alle anderen Pisten Rundkurse sind, wird auf der Bergstrecke in Etappen gerast – frühe Fehler können also nicht im nächsten Umlauf korrigiert werden.

Memorick the Apprentice Knight

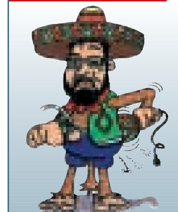
XB Die automatisch scrollenden Reit- und Rutschsequenzen haben einige Gemeinsamkeiten wie der Mangel an Checkpoints und dem Zwang zum Auswendiglernen.



XB Selbst kleine Fieslinge stecken ein paar Schläge weg.

Da der Jump'n'Run-Sektor auf der Xbox nicht gerade stark besetzt ist, schickt sich Microids an, diese Lücke etwas zu füllen: Bei "Memorick the Apprentice Knight" schlüpft Ihr in die Rolle des Titel gebenden Jünglings, der auszieht, um eine vor langer Zeit von Merlin verbannte böse Göttin wieder in ihre Schranken zu weisen.
Genretypisch stapft Ihr dazu durch eine Ladung 3D-Fantasy-Landschaften, hüpft über zahlreiche Plattformen und vermöbelt herumwuselnde Kleinfeinde sowie den einen oder anderen Obermotz. Damit kein Klischee ausgelassen wird, beherrscht Ihr natürlich altbewährte Standards wie Doppelsprung und eine scheppernde Attacke von oben. Von eingesammelten Leuchtsphären kauft Ihr gelegentlich Runen, die Ihr zum Lösen von Rätseln anderswo einsetzt und verbessert sowohl Schwert als auch Schild Eurer Ritterausrüstung. Für Auflockerung sorgen zwischendurch hindernisreiche Passagen, die Ihr z.B. reitend oder mit einem Greif fliegend überwindet. *us*

Ulrich Steppberger



Wer's braucht: Klar, Hüpfspiele sind auf der Xbox selten anzutreffen, aber Durchschnittsware à la "Memorick" gibt dem Genre auch keine neuen Impulse. Technisch wuselt der französische Rittersbursche grundsolide, aber gänzlich uninspiriert durch die Gegend. Nur die Steuerung kränkelt an einer merkwürdigen Steifheit, die gelegentlich für nervige Fummeleien bei Sprungpassagen und engen Pfaden sorgt. Auch spielerisch gaben sich die Entwickler alle Mühe, jegliche Innovationen tunlichst zu vermeiden – praktisch alles ist aus zahlreichen älteren Titeln bekannt und dort in der Regel spannender in Szene gesetzt. Heraus kommt ein 08/15-Jump'n'Run, das man durchaus spielen kann, aber sicherlich nicht muss.

Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Microids, Frankreich
Hersteller: Microids
www.microids.com

USK-Rating: frei — Preis: ca. 35 Euro

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
- PS2: keine Umsetzung geplant
- Xbox: bereits erhältlich
- NGC: keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Maximo vs. the Army of Zin (83%, MAN!AC 03/04)
Xbox	Otogi – Myth of Demons (79%, MAN!AC 10/03)
NGC	Darkened Skye (45%, MAN!AC 08/03)

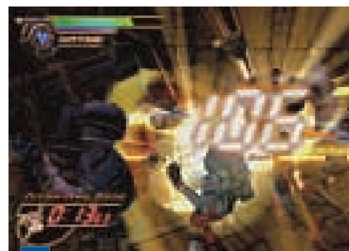
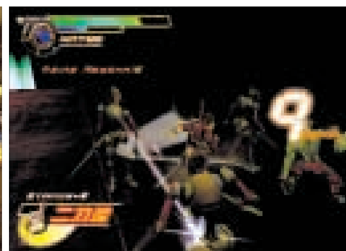
Xbox Grafik 60 % Sound 64 % — **61 %** Spielspaß

Unspektakuläre Standardhüpferei in soldier Aufmachung, der etwas Feinschliff abgeht.

Seven Samurai 20XX



PS2 Niederträchtige Bosse erfordern meist keine taktischen Höchstleistungen.

PS2 Combo-Overkill mit dem sich selbst aufladenden Nitok-Ryu-Mode (links). Weicht Angriffen dank Natoe-Technik aus und sammelt 'Reine Abwehr'-Punkte (rechts).

Der Schnetzel-Meister Akira Kurosawa setzte in den 50ern blutige Ninjafilm-Maßstäbe, "Seven Samurai 20XX" huldigt nun seinem Meisterwerk "Seven Samurai". Sohn Hisaro assistierte bei der Software-Produktion gar als Qualitätsprüfer.
Allerdings bekämpft Ihr nicht im idyllischen Japan das Böse, sondern findet Euch in einem trostlosen Zukunftsszenario. Dabei schlüpft Ihr ausschließlich in die Rolle des furchtlosen Einzelkämpfers Natoe – Eure sechs weiteren Ninja-Kollegen treten lediglich in Zwischensequenzen und Plauderrunden in Erscheinung.
Sodann schlachtet Ihr Euch durch zahlreiche Arenen und zerlegt Monster- wie Mech-Halunken in ihre Einzelteile. Malträtiert die Virecks-Taste mit wildem Gehämmere und aktiviert via Schultertasten den Nitok-Ryu-Modus. Dieser verwandelt Euch in den Feinde zerstückelnden Doppelschwert-Berserker. Technik zahlt sich letztlich aus: Je filigraner Ihr die Meute zerhackt, desto mehr Punkte wandern aufs Erfahrungskonto.
Ab und an stellt sich Euch ein schwächlicher Boss in den Weg, dem Ihr nach einem Sieg die Waffe mopst – Letztere steht nach einmaligem Durchspielen zur Verfügung. *rf*

Raphael Fiore



Natoe, reich' mir Dein Schwert zum Harakiri: Wie kann Sammy die futuristische Hommage an "Seven Samurai" derart verhunzen. Einzig positiv: die melancholische Geschichte mit dramaturgisch ansprechenden Zwischensequenzen. Das eigentliche Spiel zerstört die dichte Atmosphäre durch ein unglaublich dilettantisches Grundprinzip – haut einfach blind auf die Virecks-Taste. Nebenbei bleibt für den gestressten Redakteur Zeit für Internet-Recherche und Einhand-Kaffee-Kochen. Die überaus träge und hakelige Steuerung sowie ein Kameramann mit 'Drunken-Master'-Ambitionen lassen "Samurai 20XX" endgültig zum trashigen Ninja-Nonsens verkommen. Das haben die charismatischen Charaktere nicht verdient – Finger weg!

Genre: Action
Schwierigkeit: niedrig

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Sammy, Japan
Hersteller: Sammy
www.sammystudios.com

USK-Rating: 12 — Preis: ca. 50 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Headset, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

Veröffentlichung:
- PS2: bereits erhältlich
- Xbox: keine Umsetzung geplant
- NGC: keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Nightshade (63%, MAN!AC 04/04)
Xbox	Ninja Gaiden (88%, MAN!AC 06/04)
NGC	Mystic Heroes (77%, MAN!AC 01/03)

Playstation 2 Grafik 42 % Sound 56 % — **39 %** Spielspaß

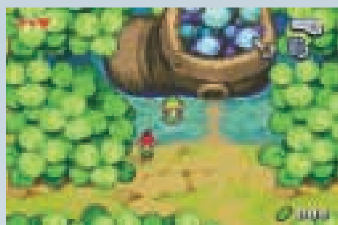
Hektisches SciFi-Ninja-Gemetzel mit massenweise Design-, Kamera- und Steuerungs-Macken.

HANDHELD

Handheld-Themen im Überblick

Capcom gelinkt

Miyamoto & Co. sind mit den NDS-Spielen voll ausgelastet, deshalb wird Capcom eingespannt: "The Legend of Zelda: The Minish Cap" kommt von den Prügel-Experten und macht den Helden Link zur Schnecke. Noch in diesem Jahr schreitet der Mützenträger zur Rettung des Minish-Volkes in eine Zwergenwelt.



VIA-Tech "Eve": PC-Spiele machen mobil!

Auf dem Handheldmarkt weht ein frischer Wind: Nachdem der Game Boy jahrelang jeden Konkurrenten an die Wand spielte, bringen nun Nokia, Sony und PC-Hersteller potente Herausforderer an den Start. Besonders letztere wollen die Fehler ihrer Vorgänger nicht wiederholen: Statt mühsam Entwickler für das eigene System zu begeistern, produzieren die Hersteller Handhelds, die bereits bestehende Software unterstützen. Klasse Spiele gibt es schließlich wie Sand am Meer: Auf der Spielemesse E3 2004 präsentierte VIA Technologies deshalb "Eve", das mit eingebautem Win-XP auf ein umfangreiches Titelangebot zurückgreift.



Gebogen, nicht geklappt: Das VIA-Tech "Eve" kommt 2005 und soll 500 Euro kosten.

Eve ist ein vollwertiger PC im Taschenformat: Der Energie sparende Eden-N-Prozessor mit 533 MHz kennt die MMX- und SSE-Befehlssätze seiner großen Pentium-Brüder, mit 128 MB DDR-RAM und 20 GB Festplatte braucht sich das Handheld selbst vor kleinen Laptops nicht zu verstecken. Das 4-Zoll-Display ist etwa ein Drittel größer als das des GBA und bietet mit 640x480 Pixeln VGA-Auflösung. Für schnelle Grafiken sorgt der VIA CN400-Chipsatz, der sowohl mit DirectX als auch OpenGL zurecht kommt. Auch beim Sound protzt Eve: Das VIA-Vinyl mit sechs Audio-Kanälen unterstützt die Standards A3D und EAX. Gezockt wird per Steuerkreuz oder Analogstick-Duo, zudem hämmert Ihr auf vier Feuerknöpfe und zwei Schultertasten. Umfangreiche Schnittstellen sollen das Handheld abrunden: Über zwei USB2.0-Ports lassen sich Digicams, Drucker, Maus und Tastatur anschließen. Außerdem passen Köpfhörer, Mikro und TV an das Handheld. Wireless-LAN ermöglicht Mehrspieler-Duelle und PC-Verbindung, über die Ihr Spiele installiert oder Filme und Musik auf die Festplatte ladet.
Im Frühjahr 2005 kommt Eve in den Handel, PC-Fans sollten sich aber nicht zu früh freuen: Eure Sammlung werdet Ihr auf dem Handheld nicht installieren können. VIA bittet Euch für die PC-Spiele erneut zu Kasse, das übernimmt der Partner GameDweller.com. Raubkopierer und Bastler sollen sich an SmartCard und eingebauter AES-Verschlüsselung die Zähne ausbeißen. *oe*

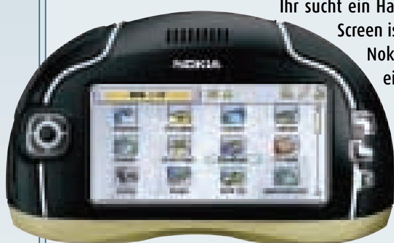




Wuchtig: Die genauen Abmessungen sind nicht bekannt, aber der erste Prototyp (links) und Design-Studien (rechts) lassen ein Gerät für große Hände erwarten.

POCKET NEWS

Business-Bruder fürs N-Gage



Ihr sucht ein Handy im Handheld-Format, aber der N-Gage-Screen ist Euch zu mickrig? Noch im Sommer verkauft Nokia das 7700 (links), das mit 640x320 Pixeln einen üppigen Bildschirm bietet. Bedient wird das Handyheld mit Steuerkreuz oder Screen-Stift. Eingebaut sind zudem VGA-Kamera, UKW-Radio, MP3- und Film-Spieler, mobiles Internet bringen Opera-Browser und E-Mail-Software. N-Gage-Titel funktionieren nicht, dafür aber Java- und SymbianOS-Spiele.

Pentium im Handheld-Gehäuse



Wer aktuelle PC-Spiele wie Ubisofts "Far Cry" oder Electronic Arts' "Battlefield Vietnam" mobil zocken will, dem reicht die "Eve"-Hardware nicht. Wartet stattdessen lieber auf das "Rouge" (links) von SL Interphase. Mit 10,4-Zoll-Bildschirm (1024x768 Pixel), Pentium-M-Prozessor, bis zwei GB RAM, 80 GB-Festplatte und DVD-Laufwerk ist das Gerät einem aktuellen Desktop-PC nicht nur ebenbürtig, sondern auch als solcher nutzbar: Im Preis von 900 Euro wird eine Docking-Station inbegriffen sein, mit der Ihr Tastatur, Maus, Monitor und weiteres Equipment anschließt.

Shining Force Auferstehung des schwarzen Drachen



GBA Ein unverschämter Schwarzmagier versengt Kampfzwerg Gort den Bart. Die Flammenmagie des Burschen stellt Euch vor die erste taktische Herausforderung



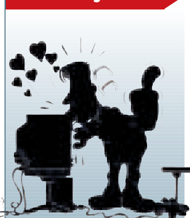
GBA Gentleman-Gangster: Fiesling Darksol vergiftet das Ohr des Königs und will die Prinzessin aus dem Weg räumen. Ein Fall für Max und die 'Shining Force'!

Nach etlichen Remakes von erfolgreichen Titeln der 16-Bit-Ära darf diesmal ein Ableger aus der legendären "Shining Force"-Reihe nach einer Komplettüberholung auf den portablen Bildschirm zurückkehren. "Die Auferstehung des Schwarzen Drachen" orientiert sich lose an der Ur-"Shining Force"-Episode für Segas Mega Drive, welche Rundenstrategie-Fans Tränen der Verzückung in die Kulleraugen trieb, Entwickler Camelot zum Garanten für RPG-Kult machte und in diesem Genre Maßstäbe setzte. Heutzutage muss sich der Klassiker allerdings gegen eine starke Konkurrenz behaupten, allen voran "Final Fantasy Tactics", und so treten die Entwickler von Amusement Vision ein schweres Erbe an.

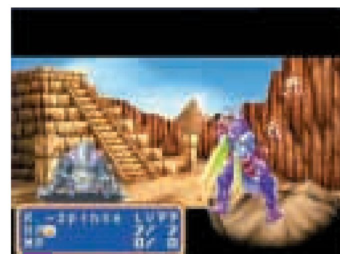
Max und die wilden Kerle

Wie schon im Original wird der Fantasy-Kontinent Rune von Magierwüstling Darksol und seiner ruppigen Runefaust-Armee unsicher gemacht. Nur der von Amnesie geplagte Held Max kann mit seiner bunt zusammengewürfelten Söldnertruppe 'Shining Force' das Blatt noch einmal wenden. So zieht der stets wachsende Haufen von Burg zu Burg und treibt in rundenbasierten Taktik-Scharmützeln die Schergen des Schwarzen Drachen zurück in die Hölle. Eure Reisen durch Stadt und Land seht Ihr – anders als in "FFT" – in klassischer, isometrischer RPG-Optik mit hübsch gezeichneten Pummelsprites und zweckmäßiger Umgebungsgrafik. Diese im Vergleich mit anderen GBA-RPGs recht durchschnittliche Präsentation wird, sobald es in den Rundenschlachten zum Schlagabtausch kommt, durch kurze animierte Kampfsequenzen unterbrochen. Dann seht Ihr Eurem jeweiligen Helden über die Schulter und verfolgt das Kräftemessen gegen im Anime-Stil gezeichnete Riesenspinnen, Schwarzmagier oder Dunkelzwerge. Die Kampfanimationen sind durchweg gelungen und verbreiten adrenalinschwangere Schlachtfeldatmosphäre. Die taktische Komponente der Gefechte zeichnet sich weniger durch Komplexität, als vielmehr durch spannende Aufgabenstellungen und ein motivierendes Bonus-System aus. Während Ihr Brücken erobert, Häuserkämpfe besteht oder Prinzessinnen rettet, habt Ihr nämlich immer ein Zuglimit einzuhalten, bei dessen Überschreitung Euch ein fette Belohnung in Form von Gold, Waffen oder neuen Söldnern durch die Lappen geht. Eure Truppe stellt Ihr aus insgesamt 30 regulären und drei versteckten Haudegen zusammen, von denen Ihr maximal zwölf in eine Schlacht mitnehmen dürft. Neben klassischen Fantasy-Charakteren wie Rittern, Heilern und Bogenschützen habt Ihr mit untoten Ninjas, bizarren Klauenkreaturen oder Drachen später auch originellere Kämpen in Euren virtuellen Reihen. *mw*

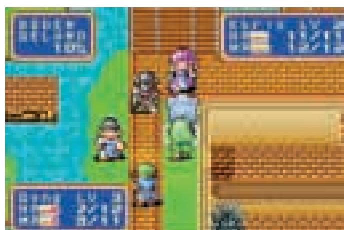
Max Wildgruber



"Final Fantasy Tactics" bleibt Klassenbester! Im direkten Vergleich der Taktik-Titanen zieht "Shining Force" ganz klar den Kürzeren: "FFT" sieht besser aus, ist komplexer und vielseitiger. Trotzdem weckt "Shining Force" den Feldherren in mir und reißt mich emotional ins Schlachtgeschehen, wenn mein Lieblingskämpfer einen vernichtenden Angriffswirbel startet oder einen Schlag daneben setzt. Außerdem gefallen mir die sauber ausgedachten Charaktere und die coole Söldnerthematik besser als die juvenile Märchenseligkeit von Square-Enix. Ärgerlich sind die deutsche Übersetzung, welche durch unbeholfenes Gestammel vielen Szenen die Dramatik raubt, und nervige Bierzeltmusik, die in Städten erschallt und den ansonsten guten musikalischen Eindruck trübt.


GBA Hinfort Kreatur: Ninja Zuika war schon mal tot und haut heftig zu.




GBA Kampfbericht: Der feindliche Kommandant Kane teilt seine Armee, um Euch im Häuserkampf zu zermürben. Als Gegenmaßnahme bildet Ihr zwei Trupps und verteilt Eure Heiler geschickt. So kann Krieger Luke den Brückenkopf erobern (von links).

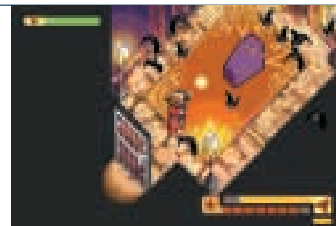
Entwickler: Amusement Vision, Japan
Hersteller: Sega
www.sega-europe.com
Preis: ca. 45 Euro
Spieler max. 1
nötige Module 1

Shining Force

GBA
Grafik 72 %
Sound 79 %
80% Spielspaß

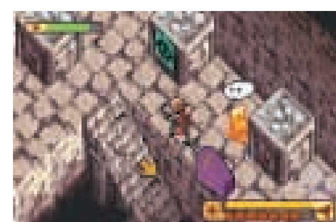
Spaßige Hosentaschenrückkehr eines Klassikers – leider kein episches Schlachtgemälde.

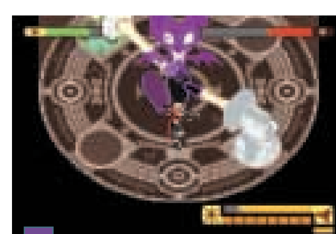
Boktai The Sun is in Your Hand




GBA Rätselfreunde schieben Kisten – von Schätzen weg oder auf Schalter.


GBA Entweder auf leisen Sohlen vorbei oder schießend durch die Mitte: Mit korrekt modifizierter Waffe nehmt Ihr es locker mit bis zu 20 Feinden gleichzeitig auf!

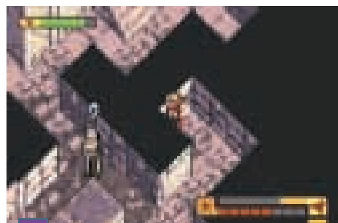



GBA Es werde Licht: Zerrt die Vampire ins Freie und bestrahlt ihre Särge!

Mit "Metal Gear Solid" sicherte sich Hideo Kojima bereits einen Platz im Videospielhimmel, aber die Ideen gehen dem Konami-Guru noch lange nicht aus. So kommt "Boktai" im transparenten Modulgehäuse, und das mit gutem Grund: Auf der Platine befindet sich nämlich ein UV-Sensor, mit dem Ihr Sonnenstrahlen aufsaugt – diese fungieren bei der Zombiejagd als Munition!

Bezwinger der Zombies

Auf den ersten Blick wirkt "Boktai" wie ein gewöhnliches Grusel-Adventure: Seit dem Zeitalter der Finsternis toben Zombies und Vampire durchs Land, welche Held Django in die Unterwelt verbannen will. Dazu durchstöbert er sieben Areale wie Höhlenlabyrinth, Tempel und Schloss aus isometrischer Perspektive. Unterwegs gilt es zahllose Rätsel zu lösen, Ihr sucht Schlüssel, schiebt Kisten und drückt Schalter. Interessant wird das Abenteuer durch die intelligenten Monster, die Ihr nicht nur bekämpft, sondern auch überlistet: Ghouls patrouillieren durch die Gänge – versteckt Euch in Nischen und huscht hinter ihrem Rücken vorbei. Mumien sind dagegen blind, aber sie hören Eure Schritte: Ihr könnt schleichen, rechts antäuschen und links vorbei laufen, sie in eine Sprengfalle oder gar in den Lichtkegel eines Fensters locken – der sichere Tod für die Ungeheuer!


GBA Clevere Gegner: Die Mumien hören Euch um mehrere die Ecken.

Licht und Dunkel

Letzteres klappt natürlich nur, wenn die Sonne scheint: Ein Balken rechts unten im Bild visualisiert, wie stark sie aufs Modul brennt. Befindet sich der Held im Freien, lädt sich automatisch das Lichtmagazin. In den düsteren Gemäuern braucht Ihr dazu besagtes Fenster: Weil die Munition schnell knapp wird, müsst Ihr alle paar Minuten nachladen. "Boktai" zwingt Euch aber nicht zum Spielen in praller Sonne, stattdessen wechselt Ihr regelmäßig zwischen Licht und Schatten: Eure Waffe kann überhitzen und manche Schurken zeigen sich nur, wenn's dunkel ist. Mit zahlreichen Upgrades modifiziert Ihr die Wumme, um jeden Feind gebührend zu empfangen: Via Streuschuss trefft Ihr mehrere Zombies auf einmal, gegen einen Schwarm Fledermäuse hilft nur der Rundumstrahl. Neben den natürlichen Lichtquellen gibt es in jedem Labyrinth auch einen Energiespender sowie Batterien zum Einstecken: Wer mit Schleichen und Hinterlist Munition für die nötigen Kämpfe spart, kann "Boktai" streckenweise also auch nachts spielen. Das macht aber viele Aufgaben höllisch schwer, mit einer Lampe mogeln könnt Ihr zudem nicht.

Raum und Zeit

"Boktai" ruht sich aber nicht nur auf dem Licht-Sensor aus, sondern bringt auch mit eingebauter Uhr und Missionen Abwechslung ins Abenteuer: Die Tageszeit variiert etwa Spielgrafik und Monsteraufkommen, Ihr bestaunt Morgennebel und Abendrot. Auch spielerisch wird nicht nur gesucht und geballert: Habt Ihr einen der Vampir-Obermotze gefunden, zerrt Ihr seinen Sarg ins Freie. Mit dem Ballast an der Kette müsst Ihr Euch für einige Abschnitte neue Lösungswege überlegen. Nur der Piledriver-Generator und volle Sonnenenergie können das Biest brutzeln: Hebt Euch die Obermotzkämpfe für die Mittagspause auf! *oe*

Oliver Ehrle



Schönwetter-Modul: Der schaurige Mix aus Rätseln, Ballern und Suchen füllt allein ein abwechslungsreiches Zombie-Abenteuer. Dabei sorgen die intelligenten Gegner nicht nur für Überraschungen, sondern auch für spontane Situationskomik. Der Lichtsensor generiert ein völlig neues wie originelles Spielerlebnis, das aber auch seine Schattenseiten hat: Einen verregneten Urlaub könnt Ihr mit "Boktai" nicht retten. Unterm Schirm am Strand klappt das Nachladen prima, dort kann man den GBA mal schnell in die Sonne halten. Unter bewölktem Himmel wird's schon komplizierter: Dann sind realer Stellungswechsel, Umwege im Spiel oder gar Wartepausen angesagt. Deshalb ist "Boktai" ideal für Gelegenheitszocker und Fans außergewöhnlicher Ideen.

Entwickler: Konami, Japan
Hersteller: Konami
www.konami.de
Preis: ca. 40 Euro

Spieler max.	2
nötige Module	2

Boktai

GBA

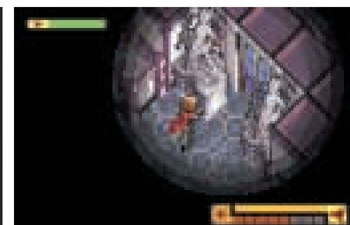
Grafik 80 %
Sound 84 %

79 % Spielspaß

Spannende Zombiejagd mit innovativem Lichtspiel, das aber nur bei Schönwetter klappt.

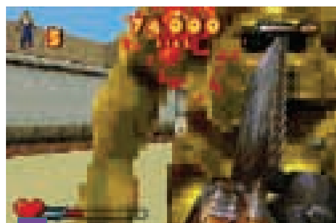




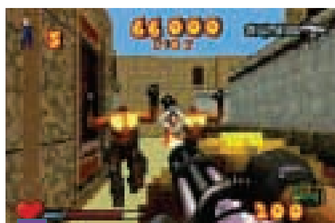


GBA Die abwechslungsreichen Welten überraschen Euch immer wieder mit neuen Schikanen: Mal kämpft Ihr in abgesperrten Arenen (links), mal lockt Ihr Zombies in Sprengfallen (Mitte) oder sucht im Dunkeln nach dem Lichtschalter (rechts).

Serious Sam Advance



GBA Kettensägen-Massaker: Die fetten Gegner schnetzelt Ihr glatt in Scheiben.



GBA Die hakelige Zielfunktion kostet Euch Kopf und Kragen.

Erster GBA-Auftrag für Serious Sam: Fiesling Mental will via Zeitmaschine die Geschichte ändern. Dieses gesetzwidrige Verhalten unterbindet Sam mit zwölf Waffen wie der Mikrowellen-Pistole oder dem Raketenwerfer. Wählt zu Beginn zwischen drei Schwierigkeitsstufen und marschiert fortan durch das pixelige Rom und Ägypten. Zielwasser scheint Euer Alter Ego jedoch nicht geschluckt zu haben: Denn trotz Auto-Aim-Funktion ballert Ihr immer wieder am Gegner vorbei. Haltet deshalb die B-Taste gedrückt – damit bewegt Ihr das Zielkreuz langsamer. Doch der B-Knopf dient auch zum Waffenwechseln und so verhaspelt Ihr Euch bei hektischen Schusswechseln. Zudem kosten Treffer Unmengen Lebensenergie und bei einer Horde Gegner sackt die Bildrate drastisch ab. Wie's besser geht, zeigt das bombige "Doom 2". *rf*

Entwickler: Climax Studios, USA
Hersteller: Take 2
www.take2.de
Preis: ca. 40 Euro

Spieler max.	4
nötige Module	4

GBA
Grafik 45 %
Sound 56 %
45 % Spielspaß

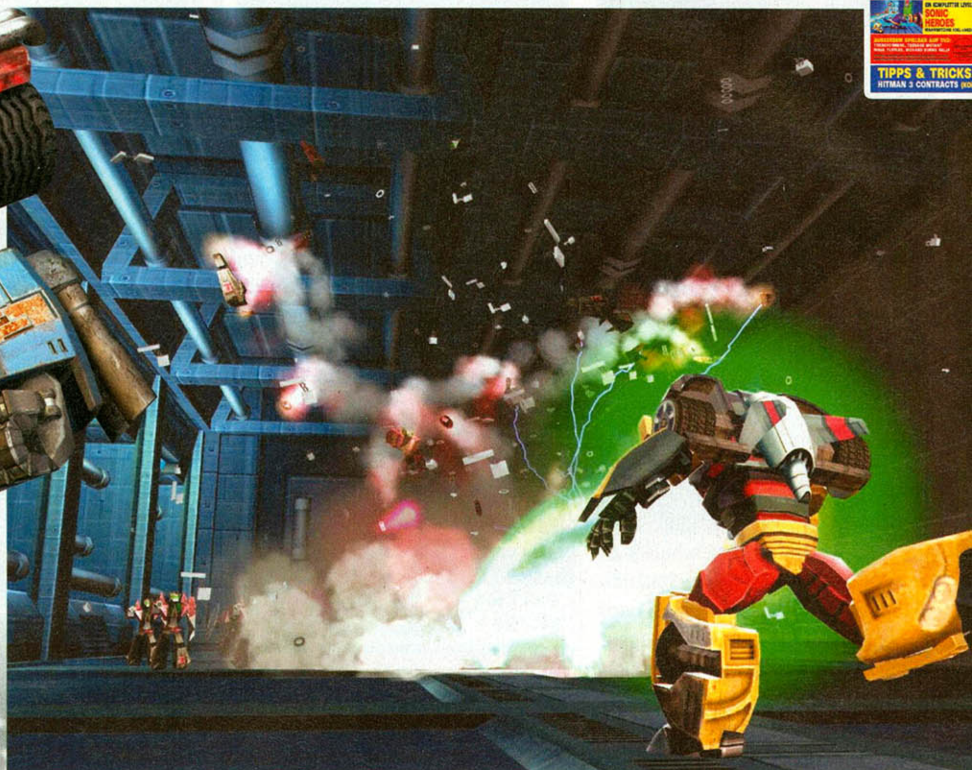
Knallharter Ego-Shooter mit träger Zielfunktion und unausgewogener Steuerung.

Spielbar

Transformers

Im Universum der Transformers tobt ein verheerender Krieg. Ihr steuert drei heroische Autobots durch die Schlacht – eure Lage ist nahezu aussichtslos!





Hot Shot in Aktion: Wenn ein Autobot loslegt, bleibt kein Stein auf dem anderen.

Immer wieder mal werden Spiele angekündigt, von denen man sich wenig verspricht. "Transformers" ist so ein Kandidat. Erstens handelt es sich um ein Lizenzspiel, was Skepsis rechtfertigt. Zweitens haben die Verwandlungsroboter in den zurückliegenden 20 (!) Jahren stark an Popularität eingebüßt. Umso überraschter waren wir vor einigen Monaten von der Vorabversion, die mit furioser Action beeindruckte.

Ihr schlüpft in die Metallhülle von einem von drei Kampfrobotern. Optimus Prime, Hot Shot und Red Alert unterscheiden sich nicht nur in ihren Statuswerten, sondern können sich auch in unterschiedliche Vehikel verwandeln. Während Anführer Optimus Prime als mächtiger Truck durch die Levels pflügt, düst ihr mit Hot Shot in Form eines flotten Sportwagens durch die Gegend.

Tapfere Autobots

Alle drei Helden gehören zu einer Transformers-Rasse, den so genannten Autobots, die schon seit ewigen Zeiten im erbitterten Kampf gegen die abgrundtief bösen Decepticons verhaftet ist. Nach schmerzhaften Rückschlägen stehen die Autobots am Rande der Niederlage. Die letzte Hoffnung sind die Mini-Cons, die dritte Roboter-Rasse. Diese kleinen Gesellen sind vor dem Konflikt zwischen Autobots und Decepticons auf die Erde geflüchtet. Trotz ihrer bescheidenen Ausmaße sind sie in der Schlacht der Schlüssel zum Sieg, verleiht doch jeder Mini-Con seinem Finder eine neue Spezialfähigkeit. Vor jeder der acht Missionen, die nicht nur auf der Erde, sondern auch im Weltall spielen, entscheidet ihr euch für einen Autobot. Anschließend geht's per Warp-Tor ab aufs Schlachtfeld.

Grafikgranate

Schon im ersten Level – einem lauschigen Areal am Amazonas – fällt die fantastische Optik auf, die mit üppiger Vegetation und genialer Fernsicht verwöhnt. Bei heftigen Gefechten kommt es zwar zu Slowdowns, diese stören aber kaum.

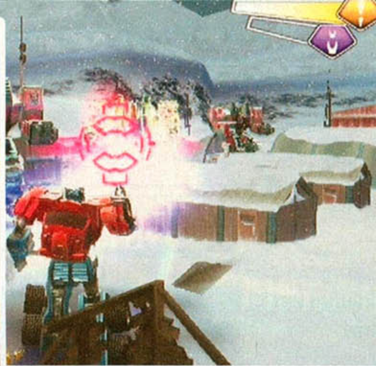
Ihr lenkt euren Autobot aus der Schulterperspektive mit dem linken Analog-Stick, während der rechte zum Zielen eingesetzt wird. Um große Distanzen zu überwinden, verwandelt ihr euch vorübergehend in eure Fahrzeug-Form, könnt dann aber nicht schießen. Aber auch wenn ihr per Pedes mit der Wumme im Anschlag unterwegs seid, merkt ihr schnell, dass ihr mit eurem schwachen Standard-Laser auf Dauer nicht überleben könnt. Die Roboter-Armeen der Decepticons sind nämlich nicht nur zahlreich, sondern auch recht clever.



Aus sicherem Abstand nimmt Optimus Prime einen Trupp Decepticlones aufs Korn.

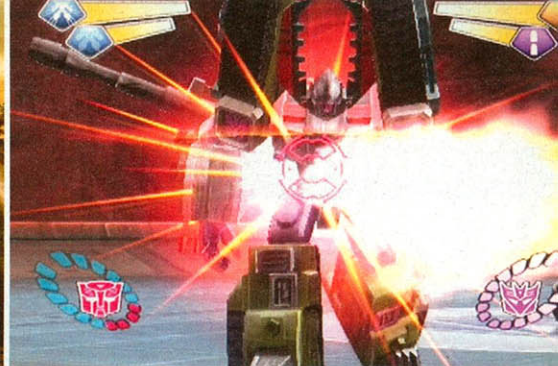
Kleine Geheimwaffen

Hier kommen die Mini-Cons ins Spiel: Über das gesamte Spiel verteilt findet ihr mehr als 40 der meist schwer bewachten kleinen Helfer. In verschiedenen Kombinationen könnt ihr euch mit bis zu vier Exemplaren gleichzeitig aufrüsten. Neben neuen Waffensystemen und Defensiv-Upgrades bekommt euer Autobot durch bestimmte Mini-Cons sogar völlig neue Fähigkeiten. So könnt ihr durch deren Hilfe merklich höher springen oder Gleitflüge durch die riesigen Areale starten, die ohne merkliche Lade-





Idyllisch: Optimus Prime bleibt leider keine Zeit, den Sonnenuntergang zu genießen.



In der Ego-Perspektive könnt ihr in mehreren Stufen an eure Feinde heranzoomen.





Luftangriff! Auch bei eisigen Temperaturen gehts in Transformers richtig heiß her.



Zu Wasser, zu Lande und in der Luft: Am Ende des Spiels ist euer Autobot so gut ausgerüstet, dass er einen Angriff auf Cybertron, den Heimatplaneten der Transformers, fliegen kann.

pausen über den Bildschirm flimmern. Die gigantischen Welten bringen aber auch einen unnötigen Nachteil mit sich: Gelegentlich verliert ihr die Orientierung und damit den nächsten Zielpunkt aus den Augen. Ein Pfeil, der euch den richtigen Weg weist, oder eine Übersichtskarte hätten leicht Abhilfe schaffen können.

Höllisch schwer

Ein weiterer Kritikpunkt ist der trotz Einstellmöglichkeit und mehreren Speicherpunkten innerhalb der Levels immens hohe Schwierigkeitsgrad. Ihr bekommt es nicht selten mit mehr als 20 schwer bewaffneten Robotern gleichzeitig zu tun und geht trotz einwandfreier Steuerung hoffnungslos unter. Nicht nur Einsteiger werden selbst auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad hart zu kämpfen haben. Frust kommt aber nur selten auf, besonders die bombastische Präsentation motiviert dann doch immer wieder zu einem neuen Versuch.

Habt ihr euch ans Ende eines Levels geballert, erwarten euch spektakuläre Endgegner. Decepticon Tidal Wave beispielsweise liegt vor Kampfbeginn als riesiges Schlachtschiff vor Anker und verwandelt sich in einen 300 Meter großen Transformer!

Wer die Levels gewissenhaft absucht, findet neben den Mini-Cons auch noch Data-Cons, die interessantes und teilweise sehr witziges Bonusmaterial wie Artworks und Werbevideos freischalten. Noch mehr gefreut hätten wir uns allerdings über einen Mehrspieler-Modus, der es leider nicht ins Spiel geschafft hat.

➲ **FABIAN KÄUFER**



PS2 Meinung



Besonders in technischer Hinsicht ist den Entwicklern ein großer Wurf gelungen, selten hat man auf der PS2 optisch ähnlich beeindruckende Levels gesehen. Die gelegentlichen Ruckler lassen sich angesichts der grafischen Pracht leicht verschmerzen. Spielerische Tiefe erhält die fulminante Ballerei durch die vielen Mini-Cons. Wer alle Geheimnisse entdecken will, muss zuvor bewältigte Areale mit neu erworbenen Fähigkeiten erneut absolvieren – das hält die Langzeitmotivation hoch. Nur die Schwierigkeitsgrade hätten besser ausbalanciert werden müssen, für Einsteiger ist "Transformers" äußerst schwer.



PS2 Testergebnis

TRANSFORMERS		Action	Alter: ab 12
Hersteller: Atari	Entw.: Melbourne House	Erscheint: 06.05.2004	Preis: ca. 50 Euro
1 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, komplett deutsch, 16:9, 50/60Hz, Dolby Pro Logic 2		STEUERUNG: 8/10	SPIELSPASS
POSITIV	NEGATIV	UMFANG: 8/10	85
Spektakuläre Action	Ausgesprochen schwer	GRAFIK: 9/10	
Erstklassige Grafik	Orientierungsprobleme	SOUND: 8/10	
Viele neue Fähigkeiten durch die Mini-Cons	Kein Mehrspieler-Modus		
Opulent präsentiertes und sehr forderndes Action-Feuerwerk.			PROZENT

Everquest-Unmut

Am 25. April haben sich über 70 deutschsprachige Spieler von "Everquest Online Adventures" online im Ort 'Gut Darvar' auf dem deutschen Server 'Dark Solace' getroffen, um über die aktuelle Servicesituation zu diskutieren. Alle anwesenden Spieler zeigten sich sehr unzufrieden mit der Kundenbetreuung durch Sony Online Entertainment (SOE). Ein qualifizierter deutschsprachiger Support scheint nahezu nicht vorhanden zu sein.
Anfragen über die In-Game-Mailfunktion haben eine durchschnittliche Bearbeitungszeit von über einer Woche – wenn sie denn überhaupt bearbeitet werden. Seit Wochen mehren sich die Berichte zahlreicher Spieler über die Programmierfehler und das mangelhaft durchgeführte Update. Bei einigen Spielern läuft zudem der Account ab, ohne dass sie eine Möglichkeit haben, diesen über die Bezahlfunktion im Spiel zu verlängern. Andere Spieler, die mit Kreditkarte bezahlt haben, stellen dagegen überraschend fest, dass ihr Account automatisch verlängert wurde.
Ein besonderer Kritikpunkt ist auch die deutsche Lokalisierung. An vielen Stellen wurden Texte nicht übersetzt oder sind die Übersetzungen an falschen Stellen platziert worden. So erschließt sich die Funktionsweise des Auktionssystems nur durch Raten. Zumindest ein Übersetzungsfehler konnte es unter den Spielern schaffen, zu einem Running Gag zu werden. Sobald man stirbt, erscheint die Meldung 'Max. Stapel'. Daher reden die Spielern nicht darüber, dass sie mal wieder gestorben sind, sondern wieder einmal 'gestapelt' wurden.
All diese Probleme trüben zusammen den Spielgenuss und schrecken potenzielle Kunden ab, die sich auf Grund der Mängel erst gar nicht das Spiel kaufen. Dadurch kann die deutschsprachige "EQOA"-Gemeinde nicht weiter wachsen.
Es liegt in der Natur der Dinge, dass niemand 100 Prozent fehlerfrei Software herstellen kann. Fehler schleichen sich bei der Programmierung immer ein. Dafür gibt es Patches und Updates, die bei einem Spiel wie "EQOA" auch realisiert werden können. Was aber für deutlichen Unmut auf Seiten der Spieler sorgt, ist mangelhafter Kundenservice. Über anstehende Updates werden wir nicht informiert, eine europäische, geschweige denn deutsche Webseite von Sony Computer Entertainment zum Spiel gibt es nicht. In den USA sieht die Situation dagegen anders aus. Auf der offiziellen Seite erfahren Spieler von anstehenden Wartungszeiten, Serverausfällen, Updates und neuen Spieloptionen. Doch wie schon erwähnt, gilt dies nur für die amerikanischen Server.
Die europäischen und deutschsprachigen Spieler fühlen sich dadurch erheblich benachteiligt. Die aktuelle Situation ist weit davon entfernt, zufriedenstellend zu sein. Zur Erinnerung: Service und Support durch SOE sind keine Gratisleistung, die uns gewährt wird, sondern dieser Service wird durch unsere Gebühren, die wir monatlich zahlen, finanziert.
Eine klare und deutliche Stellungnahme von SOE blieb bisher aus, wäre aber mehr als wünschenswert. Anlaufstelle für deutsche "EQOA"-Spieler ist die inoffizielle FAQ-Webseite www.alphalupus.de/eqoa/

Diverse, via E-Mail und Post

! Wir haben natürlich für alle "Everquest Online Adventures"-Spieler bei Sony nachgebohrt und erhielten folgendes offizielles Statement:

**Sehr geehrte Damen und Herren,
wir schätzen die Zeit und den Aufwand, den Sie betrieben haben, um uns auf die in Ihrer Mail geschilderten Probleme aufmerksam zu machen. Entsprechend werden wir jeden dieser Punkte mit dem Respekt und der Ernsthaftigkeit behandeln, den sie verdienen.**
Nehmen Sie bitte zuerst unsere Entschuldigung dafür an, dass es überhaupt soweit gekommen ist, solche Probleme beantworten zu müssen. Dies war in keinster Weise beabsichtigt, und wir werden geeignete Stellen einrichten, die sich zukünftig um solche Ärgernisse kümmern.
Grundsätzlich steht die Anzahl der CSRs auf einem Server in einem bestimmten Verhältnis zu der gesamten Spielerzahl. Während unsere Erfahrungswerte in den meisten Fällen ausreichten, diese Zahl adäquat zu bestimmen, muss das CSR/Spielerverhältnis aufgrund der Lokalisierungsproblematik in diesem Fall neu überdacht werden.
Wir würden gerne erfahren, ob es möglich wäre, für die deutsche "Everquest Online Advetures"-Gemeinschaft ein Forum bzw. eine Webseite einzurichten, welche regelmäßig kontrolliert und mit Neuigkeiten zum Spiel auf den Stand der Dinge gebracht wird – also ein ähnlicher Service, wie ihn andere "EQOA"-Fans bereits genießen. Alternativ könnten diese Informationen auch von unserer eigenen Webseite kopiert und auf einer Homepage Ihrer Wahl veröffentlicht werden. Wir gestehen ein, dass kein Spiel zu 100 Prozent fehlerfrei sein kann und schätzen es deshalb, dass Kunden uns auf Probleme hinweisen. Weitere Möglichkeiten dazu werden demnächst auf oben genannter Webseite veröffentlicht. Augenblicklich sind wir aber davon abhängig, dass uns Fehler über die spielinterne 'Ticket System'-Funktion gemeldet werden.
Seien Sie versichert, dass wir alle unsere Kunden schätzen – nicht nur als Individuen, sondern auch als Gemeinschaft. Als eine Community hoffen wir, mit Ihnen zusammen das "EQOA"-Spielerlebnis zu verbessern.

Mit freundlichen Grüßen,

**Kiren Sahota
European CS Manager
Sony Online Entertainment**



Verkaufspolitik

Ich grüße das gesamte MAN!AC-Team und alle Zocker, die mit Herz und Seele hinter ihrem Hobby stehen. Ich möchte Euch erstmal sagen, dass Ihr Euren Beruf und Eure Leidenschaft in jeder Ausgabe der MAN!AC gekonnt vereint und zum Ausdruck bringt – und das in einer Zeit, wo meiner Meinung nach die Spieleindustrie auf ihren absoluten Tiefststand gesunken ist. Versteht mich nicht falsch, ich rede nicht vom finanziellen Tiefststand. Nein, den kennen die Spielehersteller nicht. Oh entschuldigt, ich meine natürlich, den kennen die großen Spielehersteller nicht, sonst würde ich nicht regelmäßig lesen, dass große Firma kleine Firma aufkauft, um noch größer zu werden, oder?
Genau da liegt mein Problem: bei der Entwicklung und Vermarktung der Ware (Konsolen, Spiele, Zubehör und Lösungsbücher), was schon fast als Monopol einiger Firmen zu bezeichnen ist und für mich eines der dunkelsten Kapitel der Videospielgeschichte darstellt. Ich stehe voll und ganz hinter meinem nicht billigen Hobby und gehe im Endeffekt jeden Monat arbeiten, um mir so viel wie möglich leisten zu können. Aber was bringt's, wenn ich die kreativen und vor allem neuen Ideen mit der Lupe suchen muss und – jetzt kommt der Gipfel – mir auch noch vorgeschrieben wird, welche Version eines Spieles ich kaufen soll oder besser gesagt kaufen muss. Aktuelles Beispiel "Ninja Gaiden" für die Xbox, wo es nur eine identische PAL-Version gibt.
Es geht mir nicht darum, was in dem Spiel der Schere zum Opfer fiel, son-

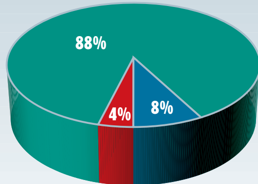
Bitte schreibt an:
Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital: leserpost@maniac.de

DIREKTER DRAHT

Schreib mal wieder:
Jeden Monat leitet MAN!AC eine Eurer Fragen direkt an Leute weiter, die es wissen müssen – die Hersteller und Entwickler selbst. Falls Ihr schon immer eine Rechtfertigung für ein verpatztes Spiel hören, einen Konsolenhersteller nach seinen Zukunftsplänen befragen oder Euch einfach nur mal an der richtigen Stelle beschweren wolltet, dann schickt uns einen Brief oder eine E-Mail unter dem Stichwort "Direkter Draht".

MAN!AC-MEINUNG NR.19

Jeden Monat fragen wir Euch im Editorial nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.



In Ausgabe 05/04 ging es um Spiele-Fortsetzungen. Wir fragten, ob Euch nur neue Titel interessieren oder Ihr auch bei lohnenden Fortsetzungen zugreift. Hier das Ergebnis:

- A Fortsetzungen interessieren mich nicht.
- B Ich informiere mich vorher in der MAN!AC, dann greife ich schon mal zu einem Sequel..
- C Als Fan einer Serie kaufe ich jede Episode, auch wenn sie in puncto Spielspaß abfällt.

dern darum, dass wir anscheinend froh sein können, dass das Spiel überhaupt in unsere Gefilde gefunden hat. Sind wir mal ehrlich: Wurde die Ninja-Action nur abgeändert, damit es hier erscheinen kann? Ich glaube kaum, es wurde nur auf eine USK ab 16 runtergestuft, damit es sich an eine größere Zielgruppe von Käufern richten kann und somit für mehr Umsatz sorgt – das ist der einzige Aspekt bei der ganzen Sache.
Jetzt kommt der berühmte Satz 'Nicht kaufen, um es zu boykottieren, und rate allen anderen, es ebenfalls nicht zu unterstützen!' Aber leider werden die Hersteller wie immer gewinnen und mir bleibt nur die vergebliche Hoffnung, dass die Videospielindustrie irgendwann mal mit ihrer Verkaufspolitik so richtig danebengreift.

Michael Meyer, via E-Mail

**! So ist das nun mal: Großer Fisch frisst kleinen Fisch. Die Konsolidierung im Videospiel-Sektor als Branchen-Tiefpunkt zu titulieren, erscheint uns ein wenig weit hergeholt. Oftmals sichert die Übernahme eines kleinen Entwicklers erst dessen finanzielles Überleben. Wenn der 'große' Partner dann auch noch verantwortungsvoll mit dem neuen Studio umgeht, steht weiteren kreativen Höhenflügen wenig im Weg. Die Gefahr, einen weiteren Fließband-Mainstream-Produzenten gewaltsam aus der Taufe zu heben, besteht natürlich ebenfalls.
Wir verstehen auch das Bestreben der Hersteller, ihr teuer entwickeltes Produkt möglichst oft an den Mann oder die Frau zu bringen. Daher müssen wir alle wohl oder übel mit Schnittmaßnahmen in Spielen und anderen Medien leben. Aber dies betrifft nicht nur hiesige Zocker: Während Amerikaner in der Regel wenig Probleme mit Gewaltexzessen haben, schreitet die Schere unerbittlich bei 'nackten Tatsachen' ein. U.a. geschehen beim Intro von "Soul Edge" (PSone) und dem Charakter-Editor von "BMX XXX" (PS2).**

UPDATES & ERRATA

UPDATE: "Fatal Frame 2" (hierzulande "Project Zero 2") erscheint pünktlich zu Halloween in USA mit neuen Spieloptionen wie beispielsweise Ego-Modus für Xbox. Über eine Veröffentlichung in Deutschland ist noch nichts bekannt.

MEA CULPA: Der "Rez"-Macher heißt mit Vornamen Tetsuya, und nicht wie zweimal fälschlicherweise in MAN!AC Extended angegeben Katsuya.

MEA CULPA: Die Entwickler des "Micro Machine"-Klons "Mashed" schimpfen sich Supersonic Software und nicht Pandemic.

MEA CULPA: Der Hersteller von "Drakengard" ist natürlich Square-Enix, Take 2 übernimmt den Vertrieb.



MAN!AC Extended

Eigentlich bin ich nicht Stammleser Ihrer Zeitschrift. Durch Zufall blätterte ich im Supermarkt durch die aktuelle Ausgabe der MAN!AC, und ich wollte meinen Augen nicht trauen, als ich das Retro-Special über das Atari VCS und "Turrican", bzw. Manfred Trenz sah. Natürlich musste ich als alter Konsolen und Computerhase mir diese Ausgabe gleich kaufen. (...) Ich bin völlig begeistert, dass Sie diese Serie jetzt monatlich fortsetzen möchten. Vielen Dank für diesen Bericht! Ich freue mich schon auf das nächste Special!

Martin Schmidt, via E-Mail

Erstmal danke, dass Ihr seit 1993 (damals noch zusammen mit der Video Games) das wohl kompetenteste Multiplattform-Magazin am deutschsprachigen Markt seid. Und zweitens danke, dass Ihr die Idee zu MAN!AC Extended hattet. Das ist der wohl beste Einfall, der Euch je überkommen hat. Bitte macht weiter so und lasst Euch nicht unterkriegen...

RFD, via E-Mail

Das aktuelle Heft ist die beste MAN!AC seit langer Zeit. Ich denke, ich kann mir dieses Urteil erlauben, da ich das Mag seit der ersten Ausgabe lese. Zunächst war ich sehr überrascht, im positiven Sinne. Dass ein Verlag im Zeitalter des (T)Euro den Verkaufspreis seiner Publikation senkt, halte ich für sehr außergewöhnlich und zugleich bemerkenswert. Ich hoffe nicht, dass die Preissenkung ausschließlich etwas mit der bald erscheinenden DVD-Variante des Magazins zu tun hat.
Der Schritt mit der DVD war längst überfällig. (...) Schön zu wissen, dass man auch in dieser Hinsicht noch die Kurve bekommen hat. Das Heft wird konkurrenzfähiger, neue Leser werden dazu stoßen, alte Leser könnten womöglich aufgrund noch fehlender audiovisueller Reize von der Konkurrenz zurückerobert werden. Da die Jubiläums-DVD schon sehr gelungen war, habt Ihr Euch die Messlatte verdammt hoch gelegt, aber Ihr werdet das schon schaffen.
Die mit Abstand positivste Neuerung, und in meinen Augen noch schöner als die Preissenkung, bildet MAN!AC Extended. Besonders gelungen fand ich die Interviews mit Naka und Trenz. Wäre toll, wenn Ihr die Rubrik Retro noch etwas ausbauen und vielleicht neben den klassischen Konsolen auch einige wichtige Homecomputer (Atari 800, ZX Spectrum, etc.) der damaligen Ära vorstellen könntet. Schließlich ist der ein oder andere Entwickler von damals heute noch aktiv. Die MAN!AC ist durch Extended auf jeden Fall aufgewertet worden – dies ist meine rein subjektive Meinung, ich bin sehr gespannt auf das Feedback anderer Leser.

Markus Kunkler, via E-Mail

MAN!AC-Extended ist genial, vor allem freue ich mich auf die Retro-Berichte. Bringt bitte jeden Monat eine alte Konsole samt den besten Spielen ins Heft. Weniger erfreut bin ich von der Tatsache, dass Ihr nun doch regelmäßig eine DVD rausbringen wollt. Ganze 20 Prozent Eurer Leser wollten das nicht und einen derartigen Verlust könnt Ihr Euch nicht leisten, außerdem ginge dann der konkurrenzlos billige Preis von 2,99 Euro verloren. Eine DVD zur E3 und eine Musik-CD im Jahr wären perfekt. (...)

Carlo Clemens, via E-Mail

Eigentlich hab' ich nicht viel zu sagen, nur dass ich als Leser der ersten Stunde tief enttäuscht von Euch bin. Bis vor kurzem wart Ihr noch echt eine Zeitschrift, auf deren Lektüre ich mich freute, aber das ist seit einigen Monaten nicht mehr der Fall. Angefangen hat's mit der DVD-Ausgabe.
Vielleicht stehe ich da allein, aber ich empfand dieses Goodie als so überflüssig wie ein Kropf. Wenig informativ und qualitativ unterdurschnittlich, womit Ihr genau da seid, wo Ihr nicht sein solltet: auf dem Niveau der Konkurenz. Wenn Ihr meint, DVDs anbieten zu müssen, um Leser zu gewinnen oder zu halten, dann habt Ihr teilweise das Gegenteil bewirkt, denn ich bin jetzt weg. Die Nachricht, Ihr werdet fortan häufiger solche Scheiben mitliefern, macht mir keinen Bock auf kommende Ausgaben.
Und Euer neues 'Extrem'-Inserat (Anm.d.Red.: der Verfasser meint MAN!AC Extended) legt dabei noch eins drauf. Optisch belangloser als vorherige Specials, und die Tatsache, dass alles so kompakt geliefert wird, macht alles nur unübersichtlicher als früher. (...)

Arnaud Thieron, via E-Mail

! Vielen Dank für die (fast) ausschließlich positive Extended-Resonanz. Auf dem Lob ruhen wir uns natürlich aus, wir werden Euch auch künftig mit interessanten Themen überraschen.

KNOWHOW

MAK-Konsole: Arcade am TV



Simple MAK-Konsolen ohne eingebautes Netzteil gibt's schon ab 20 Euro.

Während PC-Zocker Neuauflagen und Sammlungen klassischer Spieleperlen als Low-Budget-Abgebot abräumen, gucken Konsolen-Fans weitgehend in die Röhre: Mal abgesehen von Capcoms obligatorischen "Street Fighter 2"-Aufguss für PS2 müsst Ihr schon zum Game Boy greifen, um Kindheitsträume wie "Tetris", "Out Run" oder "Bubble Bobble" aufzufrischen. Aber wer entscheidet sich schon für das Winz-Display, wenn er für weniger Geld sogar das Spielhallen-Original auf seine Mattscheibe zaubern kann?

Dumpingpreise: Auf Ebay rasseln die Preise für Automatenspiele in den Keller. Oldies wie "Karate Champ" und "Tetris" gibt's schon ab fünf Euro, aber auch neuere Arcade-Kracher wie Taitos "Twin Eagle" oder "Super Street Fighter 2" wechseln für unter 40 Euro den Besitzer. Zum Preis eines neuen GBA-Moduls (50 Euro) bekommt Ihr sogar wuchtige Action geboten, etwa Nintendos "Cruis'n USA". Nur bei den Sammlertiteln klettern die Preise weiter nach oben, so musste ein Freak für "Bubble Bobble" kürzlich 100 Euro berappen.

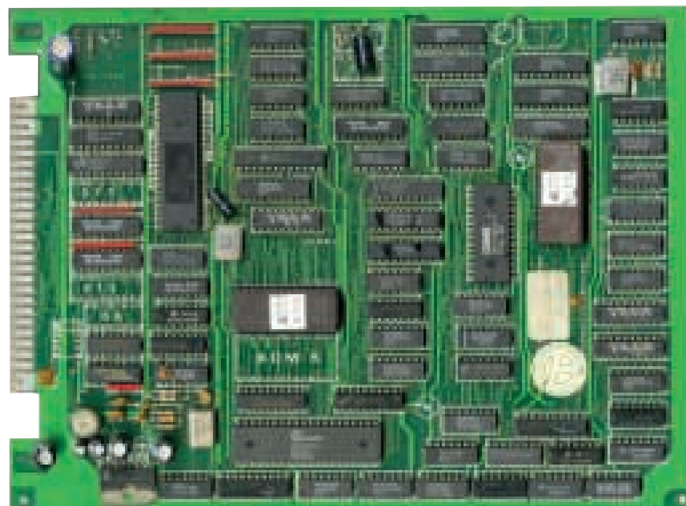
MAK: Im Gegensatz zu Modul oder DVD enthalten Automatenplatinen nicht nur die Software, sondern auch die komplette Spiel-Hardware. Einstellungen wie Schwierigkeitsgrad und Anzahl der Leben nehmt Ihr mit DIP-Schaltern direkt auf der Platine vor. Für die Stromversorgung sowie zum Anschluss von TV (über RGB-Scart) und Arcadestick benötigt Ihr eine 'Mega Arcade Konsole', kurz MAK. Diese gibt's in unterschiedlicher Ausführung mit oder ohne Gehäuse: Je nach Modell zahlt Ihr 20 bis 290 Euro (z.B. bei www.wolfsoft.de). Zusätzlich besorgt Ihr Euch ein oder zwei Arcadesticks mit NeoGeo-Stecker.

Jamma: Eine Plug&Play-Konsole ist die MAK allerdings nicht, bei einigen Titeln ist sogar Bastelei nötig. Das liegt zum einen an der Platinenschnittstelle und zum anderen am Controller: Die Verbindung zwischen MAK und Spieleplatine klappt via Jamma-Anschluss. Seit 1986 nutzen die meisten Platinen diesen Standard der Japanese Amusement Machine Manufactures Association. Für ältere Titel müsst Ihr Adapter basteln, das übernehmen auch Hardware-Profis für Euch. Jamma unterstützt zudem nur zwei Sticks mit je drei Buttons, deshalb besitzen "Tekken", "Street Fighter 2" & Co. eine individuell erweiterte Jamma-Schnittstelle oder gar zusätzliche Anschlüsse für weitere Tasten. Je nach Spiel und MAK-Variante müsst Ihr diese dann mit dem Stick verbinden. Zum Glück findet Ihr im Internet (z.B. coinop.org) alle Pin-Belegungen.

Wer nicht mit der losen Platine spielen will, kann sich natürlich auch ein komplettes Automaten-Gehäuse zulegen: In der nächsten MAN!AC informieren wir Euch ausführlich über Kauf, Technik und Anschlüsse. *oe*



Luxusversion: An der MAK-Konsole von Wolfsoft regelt Ihr die Betriebsspannung der Platine (5 V) per Digitalanzeige, außerdem werden Spiele für bis zu sechs Buttons unterstützt. Daneben statten die Experten beliebige Arcadesticks mit einer kompatiblen Schnittstelle aus.



Bei Automaten teilen sich Hard- und Software eine Platine (hier "Tetris"): Die meisten Spiele nutzen die Jamma-Schnittstelle (links), die zweimal 28 Pins besitzt.

MP3-Player für PS2



Nach dem USB-Stick 'MAX Drive' verkauft Datel nun auch einen MP3-Player, der gleichzeitig als PS2-Memcard fungiert: Der 'MAX Digital Music Player' speichert 128 MB und kostet 120 Euro. Mit der getrennt erhältlichen Software "MAX Media Player" spielt Eure PS2 zudem auch die MP3-Titel direkt vom Stick: Informiert Euch auf www.codejunkies.com.

Funk-Adapter



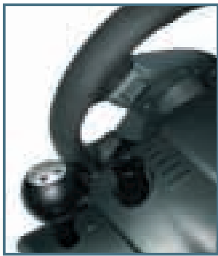
Joypads mit Funk-Verbindung bieten zwar Bewegungsfreiheit, liegen aber oft weniger weniger angenehm in der Hand als das Original. Per 'EMS RF-Adapter' (20 Euro bei liksang.com) stattet Ihr ab sofort Pads und weiteres Zubehör für den PS2-Controller-Port mit Wireless-Technik aus: Die Reichweite beträgt zehn Meter.

Knowhow-Themen im Überblick

Driving Force Pro



Gleich vorweg: Logitechs neuster Lenkrad-Streich schnappt sich die Referenz-Krone, da es den bisherigen Spitzenreiter 'Driving Force' aus dem selben Hause in vielen Punkten übertrifft. Als erste Neuerung fällt sofort der runde, knackige Ganghebel ins Auge, der Schaltvorgänge zum Vergnügen macht. Bisherige Schaltwippen werden gegen herausstehende Tasten an der Lenkradrückseite vollwertig ersetzt. Die vielleicht wichtigste Änderung ist aber der 900°-Lenkeinschlag, der dem eines echten Autos gleichkommt und durch eine Zahnstangen-Übersetzung ermöglicht wird. Leider unterstützt bisher nur "GT4 Prologue" (Test ab Seite 76) dieses Feature. Wer jetzt glaubt, dass Kurven nun mit mehr Lenkbewegungen gefahren werden müssen, der irrt. Der volle Einschlag ist nämlich nur bei niedrigeren Geschwindigkeiten und engen Kurven vonnöten. Ältere Renntitel erkennt das kugelgelagerte Lenkrad automatisch und kalibriert sich selbsttätig auf herkömmlichen 180°-Lenkeinschlag.



Im Rennbetrieb macht sich schnell das sehr differenzierte Force Feedback bemerkbar: Werden kleinste Bodenunebenheiten sanft an den Fahrer weitergegeben, sorgen Crashes und schnelle Lastwechsel für Kräfte, die beinahe dem "Sega Rally"-Automaten ebenbürtig sind. Solch starkes Feedback erfordert natürlich eine gute Verarbeitung und eine stabile Tisch-Befestigung – auch hier punktet das 'Driving Force Pro' mit zwei integrierten Schraubklemmen, denen auch heftigste Force-Feedback-Stöße nichts anhaben. Rutschfestigkeit wird durch eine teils genoppte, gummierte Oberfläche sowie griffige Mulden erzielt.

Auch die gut erreichbaren Tasten gefallen. Die schwere Gas- und Bremspedaleinheit bietet ordentlich Widerstand und eine weitere Innovation: Ausklappbare Krallen sorgen auf Teppichböden für überragende Standfestigkeit. Einzig das 'Speedster 3' hat dem Logitech-Pendant am Gerät einstellbare Optionen wie Widerstand oder FF-Effekt voraus.

Hersteller:	Logitech
System:	Playstation 2
Preis:	ca. 140 Euro

Logitechs Top-Lenkrad beeindruckt mit 900°-Lenkeinschlag, sehr guter Verarbeitung, differenziertem wie starkem Force Feedback und exaktem Schalthebel – Fahrspaß pur!

MAN!AC Wertung ✓✓✓✓✓

ZUBEHÖR

Lenkrad-Special

Zweckentfremdung

PS2-Lenkräder an Xbox und Gamecube



Auch PS2-Controller finden mit Adaptern Anschluss an Xbox (links) und Gamecube (rechts).

Xbox- und Cube-Rennfahrer schielen meist neidisch ins gut bestückte PS2-Lenkrad-Lager. Doch dank Controller-Adaptern lassen sich viele Playstation-Steuergeräte zweckentfremden. Ausnahme bilden hier USB-Lenkräder wie Logitechs Driving Force. Fahrfreuden gelingen aber z.B. mit dem Speedster 3 und Flashpoints Controller Converter Flame an der Xbox – "Project Gotham Racing 2" erweist sich aber als wenig lenkradtauglich. Dank zweier Slots am Adapter schließt Ihr sogar Headsets für Online-Matches an. Auch auf Big Ns Würfel funktionieren PS2-Lenkräder via Adapter problemlos. Leider sind die pfiffigen Konverter nur noch als Restposten erhältlich.

Vor Rennbetrieb muss meist die Tastenbelegung im Spiel oder am Lenkrad geändert werden, um die Pedale zu nutzen. Force Feedback fällt bei beiden Varianten jedoch flach. Auf der Xbox versagt zudem oft die automatische Mitten-Kalibrierung – da hilft nur manuelles Drehen auf Anschlag. So dienen die Adapter lediglich als Notlösung. Xbox-Piloten warten besser auf das Speedster 3 im August.

Topdrive Pro

Das Gamecube-Steuergerät kommt mit zwei analogen Schaltwippen, Saugnäpfen sowie ausreichender Tischbefestigung daher. Die Pedale und das Lenkrad bieten guten Widerstand, fallen aber durch billige Verarbeitung auf. Positiv: die einstellbare Lenkrad-Sensitivität sowie programmierbare Buttons – der C-Stick kann daneben zum L-Hebel umgeschaltet werden. Die durchschnittliche Rumble-Funktion sowie ein dezentes Lenkradspiel etablieren das 'Topdrive Pro' im Mittelfeld.



Hersteller:	Logic 3
System:	Gamecube
Preis:	ca. 25 Euro

Griffiges Lenkrad, das mit durchschnittlichen Fahreigenschaften, ausreichender Tischbefestigung, konfigurierbaren Buttons und sehr günstigem Preis besticht.

MAN!AC Wertung ✓✓✓

ZUBEHÖR-REFERENZEN – LENKRÄDER

Playstation 2 | Xbox | Gamecube

REFERENZEN

Driving Force Pro	360 Modena Racing Wheel	Force Feedback Wheel
Hersteller: Logitech	**Hersteller:** Thrustmaster	**Hersteller:** Logitech
Preis: ca. 150 Euro	**Preis:** ca. 80 Euro	**Preis:** ca. 80 Euro
Fazit: Die Lenkrad-Referenz trumpft mit 900°-Einschlag und kräftigem Force Feedback auf.	**Fazit:** griffiges Lizenz-Steuergerät mit Pedalen und guter Verarbeitung.	**Fazit:** ordentliches Force-Feedback-Lenkrad mit separat erhältlichen Pedalen.
MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓

ÜBERSICHT LENKRÄDER

Name	Plattform	Hersteller	Preis in Euro	Wertung	Force Feedback	Test in Ausgabe
Driving Force	Playstation 2	Logitech	100	✓✓✓✓✓	ja	–
Fazit: Die vormalige Referenz begeistert auch heute noch mit Force Feedback und guter Verarbeitung.						
Speedster 3 Forceshock	Playstation 2	Fanatec	80	✓✓✓✓	ja	02/04
Fazit: Präzises Lenkverhalten, Force Feedback und viele Einstellmöglichkeiten laden zum Rasen ein.						
Enzo Ferrari	Playstation 2	Thrustmaster	80	✓✓✓✓	ja	03/04
Fazit: Exakte Lenkung, gutes Force Feedback, Edeldesign und vier Schaltwippen überzeugen.						
Speedster 3	Playstation 2	Fanatec	60	✓✓✓✓	nein	05/03
Fazit: Lenkverhalten und viele Einstellungen gefallen – allerdings ohne Force Feedback.						
360 Modena Force GT	Playstation 2	Thrustmaster	70	✓✓✓✓	ja	11/02
Fazit: Neben günstigem Preis und praktischer Schenkelhalterung punktet auch das Handling.						
4in1 Force Feedback	PS2, Xbox, Gamecube	Speed Link	80	✓✓✓✓	ja	01/03
Fazit: Trotz billiger Verarbeitung überzeugt das griffige Steuergerät dank Force Feedback.						
Topdrive Pro	Gamecube	Logic 3	25	✓✓✓	nein	07/04
Fazit: Das durchschnittliche Lenkgerät trumpft mit sehr günstigem Preis auf.						
Universal 360 Modena	PS2, Xbox, Gamecube	Thrustmaster	50	✓✓✓	nein	03/04
Fazit: Das lizenzierte Steuergerät besitzt keine Tischhalterung, dafür aber einen günstigen Preis.						
Turbo Racer 2	PS2, Xbox	Bigben	45	✓✓	nein	01/04
Fazit: Das handliche Lenkrad enttäuscht mit schwammiger Steuerung und großem Lenkradspiel.						
e-Wheel	PS2, Xbox, Gamecube	e-best	40	✓✓	nein	12/03
Fazit: Träges Fahrverhalten und unergonomische Lenkposition sorgen für Frust.						

LAST RESORT

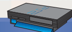


CT SPECIAL FORCES 3

Levelcodes:

Die beinharte Bitmap-Ballerei könnt Ihr Euch mit diesen vierstelligen Zahlencodes gehörig versüßen. Im Optionsbildschirm findet Ihr den Eintrag 'Passwörter'. Hier benutzt Ihr die Kombinationen und werdet in den jeweiligen Level gebeamt.

Level 1-2
5073
Level 2-1
1427
Level 2-2
2438
Level 2-3
7961
Level 2-4
8721
Level 3-1
5986
Level 3-2
2157
Level 3-3
4796
Level 3-4
3496
Level 3-5
1592
Level 3-6
4196
Level 3-7
1364
Level 4-1
7596
Level 4-2
9108
Level 4-3
6124
Level 4-4
7234
Level 4-5
6820
Level 5-1
2394
Level 5-2
4256
Level 5-3
0842



DEADLY SKIES 3

Vic Viper und MX5000:

Sobald Ihr das Spiel einmal durchgezockt habt, sichert Ihr Euren Spielstand und beginnt eine neue Mission. Begebt Euch jetzt in die Flugzeug-Auswahl und betätigt die ■-Taste. Ihr findet Euch in einem zweiten, geheimen Hangar wieder, in dem Ihr "Nemesis"-Superstar Vic Viper und die MX5000 auswählen könnt. Außerdem seid Ihr ab jetzt in der Lage, den praktischen und informativen Charakter-Anzeiger zu verwenden.

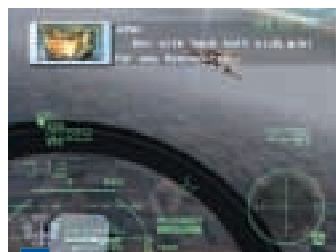
Kamikaze:

Dies ist eigentlich kein Cheat, sondern eine Warnung an alle Konami-Veteranen: Benutzt im Cockpit von Vic Viper keinesfalls den klassischen 'Konami-Cheat', außer Ihr wollt unbedingt effektvoll Harakiri begehen.

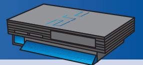
↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → ✖ ●

Ellen freischalten:

Kens Ex-Freundin Ellen verstärkt Eure Fliegerstaffel in den letzten Missionen des Spiels, wenn Ihr folgende Schritte befolgt: Schießt zunächst mit Ken den nervigen Nebenbuhler Albert jedes Mal ab, wenn dieser auf der Karte erscheint. Dann wartet Ihr, bis Ihr in einer Rückblende mehr über Ellens Vergangenheit erfahrt und freut Euch schließlich über den Besuch der Ex-Holden auf der Basis. Ellen kommt mit einer Botschaft von Albert und gehört ab sofort zu Euren aktiven Piloten.


PS2 Sobald Ihr Albert auf der Karte rechts unten entdeckt, schießt!

SAMURAI WARRIORS



Alternative Kostüme:

Jeder Kriegsherr aus "Samurai Warriors" verfügt über ein alternatives Kostüm. Spielt mit einem beliebigen Charakter dessen Musou-Modus durch und wählt ihn danach mit der ●-Taste an. So kramt jeder Kämpfer seine Zweitrüstung für Euch aus dem Schrank.

Lord Oda Nobunaga
gewinnt Oichis, Saiga Magochis und Nouhikmes Szenario
Mori Ranmaru
gewinnt Mitsuhides Szenario
Nouhime
gewinnt Mori Ranmarus Szenario
Okuni
gewinnt Maeda Keijis Szenario

Freischaltbare Charaktere:

Wie schon in den "Dynasty Warriors"-Teilen könnt Ihr auch im "Samurai"-Ableger des Schlachtenepos zahlreiche versteckte Charaktere freischalten. Befolgt dazu einfach die Anweisungen in unserer Liste.

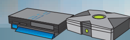
Saiga Magoichi
gewinnt alle Szenarien
Date Masamune
gewinnt alle Szenarien zweimal
Priester
gewinnt alle Szenarien dreimal
Priesterin
gewinnt alle Szenarien viermal
Ishikawa Goemon
gewinnt Okunis Szenario
Kunoichi
gewinnt Hattori Hanzous Szenario und Takeda Shingens Szenario
Meada Keiki
gewinnt Uesugi Kenshins Szenario

Neue Charaktermodelle:

Wenn Ihr einen eigenen General trainiert, solltet Ihr dafür sorgen, dass Euer Schützling innerhalb von vier Monaten einen Angriffswert von 50 erreicht. Dann werdet Ihr nämlich schnurstracks von einem 'Doujou-Yaburi' attackiert. Eliminiert den Kombatanten mit einem herzhaften 'Musou Ougi' und freut Euch über ein neues Charaktermodell für Eure selbstgebauten Feldherren. Bis zu vier Outfits könnt Ihr auf diese Weise freispielen.

Lu Bu:

Der berühmte Waffenmeister 'Lu Bu' aus der originalen "Dynasty Warriors"-Serie bietet Euch seine gefurchte Stirn für eine ganz besondere Herausforderung. Um den Spezialkampf angehen zu können, wählt Ihr im Survival-Modus das abgründige 'Abyss'-Dungeon aus. Im 30. Level erwartet Euch Lu Bu.



HITMAN CONTRACTS

Level-Warp:

Die nachfolgende Kombination beschert Euch einen 'Silent Assassin'-Rang und schickt Euch direkt zum nächsten Level von "Hitman Contracts", wenn Ihr die Tastenfolge im Spielverlauf eingebt. Als Dreingabe erhaltet Ihr mit jeder 'Silent Assassin'-Bewertung eine Spezialswaffe als erschummelte Belohnung.

R2 L2 ↑ ↓ ✖ L3 ● ✖ ● ✖

Alle Levels freischalten:

Freie Auswahl für alle Levels bekommt Ihr, wenn Ihr die hier angegebene Tastenkombination im Spielverlauf ins Pad hämmert.

✖ ▲ ● ← ↑ → L2 R2

Silent Assassin & Level-Skip:

Auch auf Microsofts grünem Wunderwerk könnt Ihr einen Level als 'Silent-Assassin' beenden und die dafür ausstehende Belohnung einsacken. Benutzt dafür die nachfolgende Kombination im laufenden Spiel.

R L ↑ ↓ X A
linker Analogstick B A B A

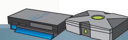
Level öffne Dich:

Um uneingeschränkten Zugriff auf sämtliche Levels zu bekommen, wendet Ihr diese Kombination während des Spiels an.

X Y B ← ↑ → L R

Minigun & Desert Eagles:

Eine handliche Minigun und schicke goldene Desert-Eagle-Kanonen dürft Ihr fortan zu Eurer Grundausrüstung zählen, wenn Ihr die folgenden Schritte befolgt: Sucht nach einem versteckten Aufzug, der nicht auf der Karte angezeigt wird und Euch in den Keller des Restaurants bringt. Folgt hier dem langen Korridor, bis dieser Euch zu einem weiteren Aufzug bringt. Der Aufzug wird Euch etwas später im Spiel zum Anwesen von Lee Hong befördern. Jetzt könnt Ihr Euch erstmal in Ruhe umsehen, bis Ihr auf dem Schreibtisch eines Büros 'Orthmeyers'-Schlüsselkarte liegen seht. Steckt das gute Stück ein und spielt "Hitman Contracts" zu Ende. Speichert Euren Spielstand und beginnt eine neue Runde. In der ersten Mission könnt Ihr jetzt zwei Türen öffnen und die Waffen einsammeln.



DIE GEISTERVILLA

PS2-Cheats:

Gebt die Cheats ein, während Ihr das Digi-Kreuz nach rechts haltet. Ab sofort entlockt Euch die unheimliche Geistervilla kein Zucken mehr.

Unverwundbarkeit
■ ● ● ● ■ ● ▲ ✖
Levelanwahl
● ● ■ ▲ ▲ ■ ● ✖
Waffen verbessern
■ ■ ▲ ▲ ● ● ● ✖

Unsichtbarkeit:

Im Bildschirm mit den Copyright-Informationen haltet Ihr die unten angegebenen Tasten gleichzeitig gedrückt. Der Effekt: Held Zeke wird unsichtbar für sämtliche Bewohner der Spukvilla.

✖ + ■ + L1 + R1

Super-Slimfast:

Wenn Ihr mit einem zum Skelett abgemagerten Helden durch die Flure des Geisterhauses stromern wollt, benutzt Ihr diese Tastenfolge, während die Copyright-Informationen angezeigt werden. Haltet alle Tasten gleichzeitig gedrückt.

▲ + ● + ■ + ✖

Xbox-Cheats:

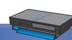
Auch das Spukschloss auf der Xbox lässt Euch diverse Schummeloptionen offen. Haltet das Digi-Kreuz nach rechts und gebt mit gehaltener Richtung die Codes aus unserer nachstehender Liste ein. Das funktioniert allerdings nur, wenn Ihr die Cheats während des laufenden Spiels nutzt.

Unverwundbarkeit
X B B B X B Y A
Levelauswahl
B B X Y Y X B A
Waffen verbessern
X X Y Y B B B A

Skelett-Zeke:

Haltet während der Copyright-Informationen die folgenden Tasten gleichzeitig gedrückt. Jetzt startet Ihr das Spiel auf herkömmliche Weise. Hauptcharakter Zeke erscheint plötzlich als Skelett auf dem Bildschirm. Der Cheat hat allerdings nur optische Konsequenzen.

A + B + X + Y

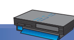


ONIMUSHA BLADE WARRIORS

Neue Kämpfer:

Prügelt Euch mit den Kämpfern aus unserer Liste durch Capcoms Schwertschwingerei oder erfüllt die beschriebenen Aufgabenstellungen, um die angegebenen Bonus-Recken zu einem Duell im 'VS-Modus' herauszufordern. Gewinnt Ihr die Konfrontation, gliedern sich die Bonus-Kämpen in Euren Kader ein.

Giramusaido
Musaido muss Level 3 oder höher erreichen
Gogandantes
gewinnt den Story-Modus mit Samanosuke Akechi, Kaede, dem normalen Soldaten und Maeda Keijirou
Jaido
erreicht mit Genma den zweiten Level
Jujudormah Ran
erreicht mit Jujudormah den dritten Level und gewinnt den Story-Modus
Magoichi Saiga
kämpft 200 Gefechte im Battle-Modus
Marcellus Version P
Marcellus erreicht zweiten Level
Marcellus Version S
Marcellus erreicht dritten Level
Miyamoto Musashi
erreicht mit dem normalen Soldaten den dritten Level und löst den Story-Modus
Musaido
erreicht mit Dreiauge den dritten Level
Oda Nobunaga
spielt das Geschnetzel im Story-Modus mit allen zwölf Standard-Charakteren durch
Megaman EXE
gewinnt den Story-Modus mit Samanosuke Akechi
Megaman EXE Grand-Stil
erreicht Megamans zweiten Level
Megaman EXE Käferstil
erreicht Megamans dritten Level
Megaman Zero
sammelt mit Megaman EXE alle drei Z-Teile (rot, blau und grün)
Megaman Zero Proto & Ultima
erreicht mit Megaman Zero dessen dritten Level



WAY OF THE SAMURAI 2

Mehr Charakter-Modelle:

Im Bildschirm für die Charakter-Einstellungen bewegt Ihr den Cursor auf die 'Namensauswahl' und führt hurtig den nachfolgenden Cheat aus. Jetzt könnt Ihr nach oder rechts sämtliche Charakter-Modelle des gesamten Spiels anwählen.

L1 R1 R2 L2 L1 R1 R2 L2 ■

Pausencheats:

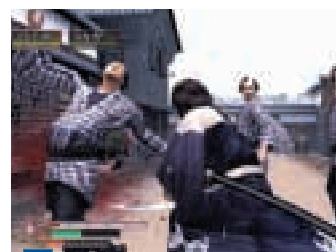
Drückt im Spielverlauf die Start-Taste, um ins Pausenmenü zu gelangen. Hier könnt Ihr drei Cheats eingeben. Für den 'Geld'-Cheat hört Ihr als Bestätigung das Geräusch fallender Münzen. Der 'Energie'-Cheat wird nach korrekter Eingabe mit dem Geglucker eines Heiltranks quittiert und die 'Konditions'-Schummelei klingt bei korrekter Ausführung nach einem Kampfgeräusch. Verlasst jetzt die Spielpause, um die einzelnen Cheats zu aktivieren.

500 Mon
haltet L1 + L2 gedrückt
← ← ↑ ↓ ↓ ↑ ■
Energie auffrischen
haltet L1 + L2 gedrückt
↓ ↑ → ← ↓ ↑ ■
Kondition auffrischen
haltet L1 + L2 gedrückt
→ ← → ← ↓ ↓ ■

Kauf-Items freischalten:

Im Bildschirm mit der Hauptkarte könnt Ihr diesen Code benutzen. Die Hauptkarte ist die schematische Landschaftsdarstellung, von der aus Ihr Eure Bewegungen plant. Habt Ihr den Code korrekt eingegeben, erklingt ein Trommel-Sound. Der Effekt: Sämtliche Items in allen Läden des Samurai-Landes stehen Euch ab sofort zur Verfügung.

L1 R1 L1 R1 L2 R2 ■



PS2 Per Cheats seid Ihr unschlagbar, verstoßt aber gegen Samurai-Ehre.

SHINING FORCE



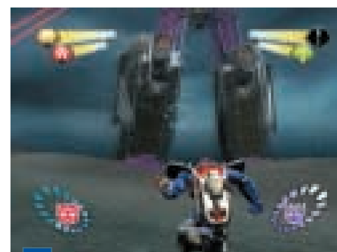
Kartenspiele:
Sämtliche 'Shining Force'-Karten könnt Ihr mit dieser Auflistung finden. Die 'Freundschaftskarten' erlangt Ihr durch gute Behandlung des jeweiligen Charakters: Lasst ihn nie sterben, redet nach jedem Kampf mit ihm und befördert den Kämpen, um Euch seiner Freundschaft zu versichern. Die Karten könnt Ihr mit Mawlock nutzen.

Max
gewinnt das Spiel
Mae
Freundschaftskarte
Pelle
Freundschaftskarte
Ken
Freundschaftskarte
Vankar
Freundschaftskarte
Earnest
Bücherregal in Uranbatol
Arthur
redet mit ihm nach dem Kampf um den 'Lichtkörper'
Gort
Gorts Enkelin in Guardiana
Luke
Freundschaftskarte
Guntz
Freundschaftskarte
Anri
Bücherregal in Manarina
Alef
Kiste in Prompt
Tao
lasst Euch in Manarina ein Huhn verwandeln
Domingo
redet mit den Paopigs bei den Paopig-Plains
Lowe
Freundschaftskarte
Khris
Khris Verehrer vor dem Schloss Alterone
Torasu
im Raum des Prompt-Ältesten
Gong
alte Frau in der Berghütte
Diane
in der Pao Stadt in der obersten
Ecke des Paopig-Käfigs
Hans
Freundschaftskarte
Lyle
Kiste in Rudo
Amon
von Balbory
Balbory
Bücherregal in der Schattenabtei
Kokichi
redet mit Kokichis Assistenten
Bleu
nach dem Sieg über Kane
Adam
Schloss Runefaust
Zyla
Kirchensymbol in Bustoke
Musahi
Mauernotiz in Prompt
Hanzou
Baum in Runefaust
Yoghurt
Karren in Pao-Stadt
Narsha
Freundschaftskarte
Balbory
Freundschaftskarte

TRANSFORMERS

Cheats:
Benutzt die aufgelisteten Cheats in der Schwierigkeits-Einstellung, um diverse Effekte zu erzielen.

Alaska-Level beendet
R1 ● R1 ■ ← ← → ←
Deep-Amazon-Level beendet
← → ← ← → R1 R2 ●
Mid-Atlantic-Level beendet
● ■ ● ■ → ← ← →
Raumschiff-Level beendet
← ← → ● ● → → ←
Turbo-Modus
L1 R2 R2 ■ ■ ■ ■ L1
Wasserkopf-Modus
● ● ● ■ L1 L1 L1 L2



PS2 Im Turbo-Modus rast Ihr unter solchen Riesenstampfern durch.

PROJECT ZERO 2: CRIMSON BUTTERFLY

Freischalt-Paradies:
Diese Auflistung gibt Euch einen Überblick über sämtliche im Spiel freischaltbaren Features.

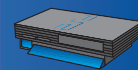
gewinnt den einfachen Schwierigkeitsgrad
neue Kamera-Optionen
Mission-Modus
Gallerie
Ghost-Liste
gewinnt den normalen Schwierigkeitsgrad
harter Schwierigkeitsgrad
zwei alternative Kostüme
Mios Brille
gewinnt den harten Schwierigkeitsgrad
Alptraum-Modus
Album-Modus
wahre Endsequenz
zwei weitere Kostüme
gewinnt den Alptraum-Schwierigkeitsgrad
alternatives Ende
zwei weitere Kostüme

SERIOUS SAM THE NEXT ENCOUNTER

Verlorene Levels:
Drückt in der Levelauswahl die X-Taste, um die Levels zu starten.

antikes Praetorianer-Lager
3 Münzen
Forum Romanum
5 Münzen
Trajansforum
7 Münzen
Senat
9 Münzen
Caesars Heiligtum
12 Münzen
die Seidenstraße
15 Münzen
das Tor der Harmonie
18 Münzen
dampfender Turm
22 Münzen
geothermische Tunnel
24 Münzen
Korridore der Macht
26 Münzen
die Gallerie
31 Münzen

RED DEAD REVOLVER



Bounty Hunter:
Den coolen 'Bounty Hunter'-Modus sowie den extrem fordernden harten Schwierigkeitsgrad dürft Ihr erst angehen, wenn Ihr "Red Dead Revolver" zum ersten Mal durchgespielt habt. Darüber hinaus bietet die Westernballerei etliche versteckte Features und Modi, die Ihr nur genießen dürft, wenn Ihr bestimmte Voraussetzungen erfüllt. In diesem Kasten könnt Ihr nachsehen, welche Belohnung Ihr für bestimmte Aktionen bekommt.

Unsterblichkeit:
Unverzichtbar als Schummelei und ein Segen für Leute mit mangelhaften Cowboy-Skills. Ihr könnt Euch unsterblich machen, wenn Ihr im 'Bounty Hunter'-Modus die Mission 'Fall from Grace' erfolgreich abschließt. Erledigt Ihr die Kopfgeldjäger-Aufgabe, dürft Ihr die Unsterblichkeit per Menü zuschalten.

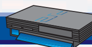
Alle Seiten und Character:
Sämtliche Charaktere für den Showdown-Modus und alle Journal-Seiten sind Euer, wenn Ihr im Westernshop sämtliche Items kauft.

Unendlich 'Deadeye':
Solltet Ihr das letzte Gefecht im 'Bounty Hunter'-Modus bestehen, dürft Ihr das durchdringende 'Deadeye'-Feature ohne zeitliche Beschränkung einsetzen.

Kein HUD:
Die HUD-Anzeige dürft Ihr manipulieren, wenn Ihr das 'Stagecoach'-Level im 'Bounty Hunter'-Modus siegreich hinter Euch bringt.

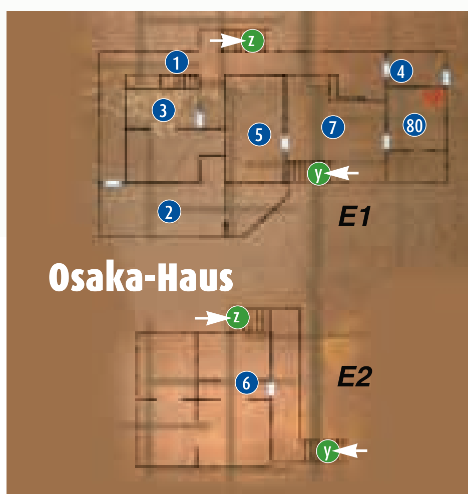
Superknarre:
Den ultimativen Schwierigkeitsgrad sowie die edle Superwumme aus rotem Holz sind Eure Belohnung für das erfolgreiche Absolvieren des harten Schwierigkeitsgrades.

Project Zero 2 Crimson Butterfly


Playstation 2

Player's Guide

Foto-Horror: In unserer Komplettlösung zu "Project Zero 2: Crimson Butterfly" führen wir Euch in neun Kapiteln durch das verlorene Dorf, das schlimmste Albträume wahr werden lässt. Dabei verraten wir Euch nur wichtige Gegenstände und Dokumente. Um Euch das Bildschirmleben zu vereinfachen, solltet Ihr Räume ruhig mehrmals absuchen, da nach Schlüsselereignissen oft neue Items erscheinen. Euer nützlicher Filament-Indikator hilft daneben bei der spannenden Suche nach versteckten Geistern.
Die Schmetterlingssymbole auf den Karten zeigen Speicherpunkte, während weiße Pfeile Treppen bzw. Leitern markieren. *ts*

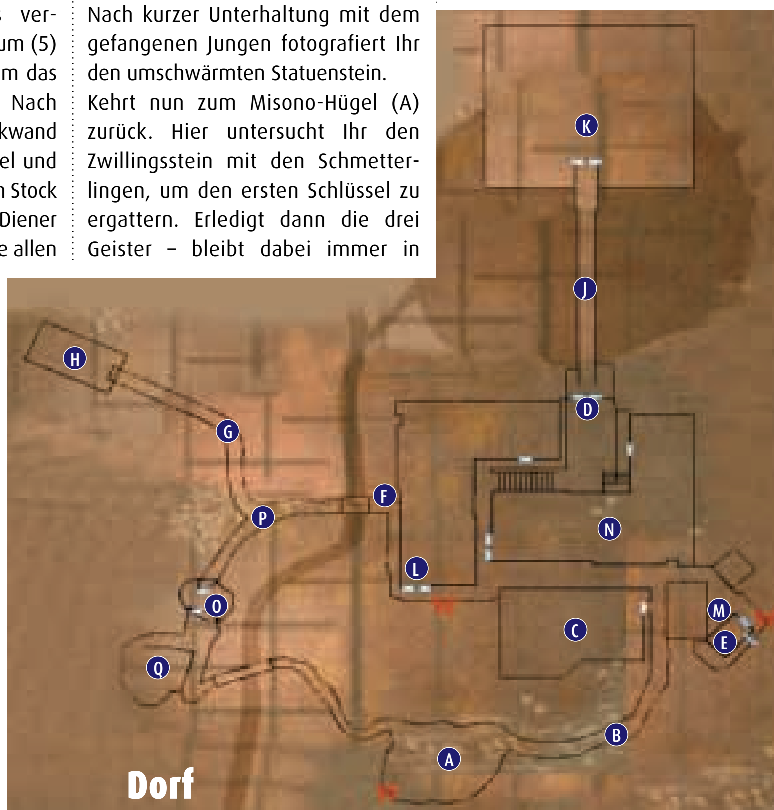


Kapitel 1
Das verlorene Dorf

Nach dem Intro folgt Ihr zunächst dem dunklen Weg zur nächsten Sequenz. Vom Misono-Hügel (A) folgt Ihr dann dem Pfad (B) zur Rechten hinunter ins Dorf und sammelt die schwarze Tasche samt Hinweisen ein. Marschiert weiter, um Euch schließlich im Osaka Haus (C) wiederzufinden. Lauft den Gang (1) entlang nach Westen und folgt dem Geist ins Hinterzimmer (2). Nehmt das Notizbuch 3, geht zurück in den Gang (1) und folgt wiederum dem Geist in den Familienaltar-Raum (3). Sammelt die Taschenlampe sowie die Hinweise ein, um in der folgenden Sequenz an die Camera Obscura zu kommen. Durchsucht den Raum, bevor Ihr die Tür zurück öffnet. Nach der folgenden Sequenz zückt Ihr flugs die Kamera und schießt das erste Foto eines Tür-Geistes. Geht nun den Gang zurück zur Feuerstelle (7) und versucht, die versiegelte Ausgangstür (4) zu öffnen. Nach einer weiteren Sequenz knipst Ihr schnell den Geist an der gegenüberliegenden Tür zum Tatami-Raum (5). Folgen könnt Ihr ihm nicht, macht aber ein Foto der Tür. Sucht nun die Brennschale im Hinterzimmer (2) auf und fotografiert diese. Betretet nun den ehemals verschlossenen Großen Tatami-Raum (5) und verlasst ihn umgehend, um das nächste Ereignis auszulösen. Nach dem Herunterfallen der Schrankwand nehmt Ihr den Ingwer-Schlüssel und benutzt ihn an der Tür im ersten Stock (6). Durchsucht den Raum der Diener nach Medizin, einem Film sowie allen versteckten Notizbüchern, um die nächste Sequenz auszulösen.
Dann überrascht Euch der erste Zwischenboss: der Wanderer. Nutzt den Filament-Indikator, um ihn zu lokalisieren, bevor er aus den Wänden auftaucht. Tötet ihn am besten mit Zero-Schüssen, die aber nur kurz vor seinen Angriffen gelingen.

Kapitel 2
Die Schrein-Zwillinge

Nach dem Kampf bekommt Ihr erstmals eine Geisterkugel sowie einen Kristall, der mit dem Radio rechts am Schrank angehört werden kann. Nach Verlassen des Raumes übernehmt Ihr die Rolle Eurer Schwester Mayu – folgt einfach den roten Schmetterlingen durch das Dorf. Zurück bei Mio durchsucht Ihr das gesamte Haus bevor Ihr Eurer Schwester folgt. Vergesst Mayus Anhänger am Eingang (4) nicht, bevor Ihr das Anwesen verlasst. Folgt dem Weg gen Norden bis zum Tor (D) und einer Sequenz. Danach greifen Euch zwei Dorfbewohner an. Passt auf, dass sie Euch nicht umzingeln. Fotografiert dann das Tor aus der Nähe, um ein Bild von Schmetterlingen zu erhalten. Lauft wieder zurück und folgt den roten Flattermännern gen Osten bis zum Wegesende. Biegt hinter dem verschlossenen Lagerhaus (E) rechts ab, um in den Hintergarten zu kommen. Nach kurzer Unterhaltung mit dem gefangenen Jungen fotografiert Ihr den umschwärmten Statuenstein.
Kehrt nun zum Misono-Hügel (A) zurück. Hier untersucht Ihr den Zwillingsstein mit den Schmetterlingen, um den ersten Schlüssel zu ergattern. Erledigt dann die drei Geister – bleibt dabei immer in Bewegung. Geht zurück ins Dorf zur nächsten Zwischensequenz. Begebt Euch nun zur westlichen Seite des Kiryu Hauses (F), wo der nächste Zwillingsstein und der zweite Schlüssel warten. Nach dem Kampf mit drei Geistern geht Ihr weiter gen Westen über eine Brücke. Nach der Sequenz lauft Ihr die Treppe (G) hoch und sammelt das heilige Wasser sowie den letzten Dorfbericht ein. Habt Ihr unterwegs alle Berichte ergattert, könnt Ihr den Kureha-Schrein (H) betreten, um an weitere nützliche Items zu kommen.
Öffnet schließlich das Tor (D), durch das Mayu ging mit den beiden Schlüsseln. Über die Flüsterbrücke (J) gelangt Ihr zum Kurosawa-Anwesen (K), das Ihr durch die große Tür betretet (10).

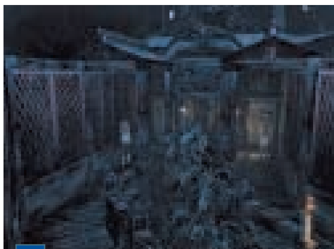




PS2 Bei diesem zeitbegrenzten Rätsel könnt Ihr die kopflosen Puppen (J und C) nicht bewegen. Folgende Schiebereihenfolge bringt die beiden Zwillinge in die oberste Reihe: H L K G H D E I M L H D E I M L H D A B E I M L H D A B.

Kapitel 3
Die Reue

Dummerweise funktioniert im Haus die Taschenlampe nicht. Geht durch die linke Tür am Nordende. Im Vorzimmer (11) findet Ihr die Linse 'Moment' sowie einen Film und Medizin. Nach dem Öffnen der Südtür kontrolliert Ihr wieder Mayu, mit der Ihr dem Gang (12) folgt und durch die weiße Tür lauft. Als Mio betretet Ihr nun denselben Abschnitt – erledigt zuerst die beiden energiereichen Geister. Vorsicht: Der zweite teleportiert sich nach jedem Angriff. Geht dann in den Großen Saal (13), wo Ihr einen Kristall sowie heiliges Wasser findet. Danach erscheint ein tödliches Wesen, das Ihr dummerweise nicht verwunden könnt. Flüchtet schnellstens durch die Tür im Nordosten. An der Hoftreppe (14) haltet Ihr Euch rechts, um den Spiegelstein zu erhalten, bevor Ihr die Stufen erklimmt. Oben (15) findet sich neben einem Speicherpunkt auch eine Tür, die über einen Gang (16) zum Gästezimmer (17) führt. Im folgenden Flacker-Raum (18) knipst Ihr den Hinweis an der Nordtür. Auf dem Foto sind blutige Handabdrücke zu erkennen, die Euch schon bekannt vorkommen. Ihr findet diese im bereits besuchten Gang mit Lehmboden (12), wo Ihr zuletzt Kontrolle über Mayu hattet. Passt aber beim Rückweg auf den tödlichen Gegner in der Großen Halle (13) auf!

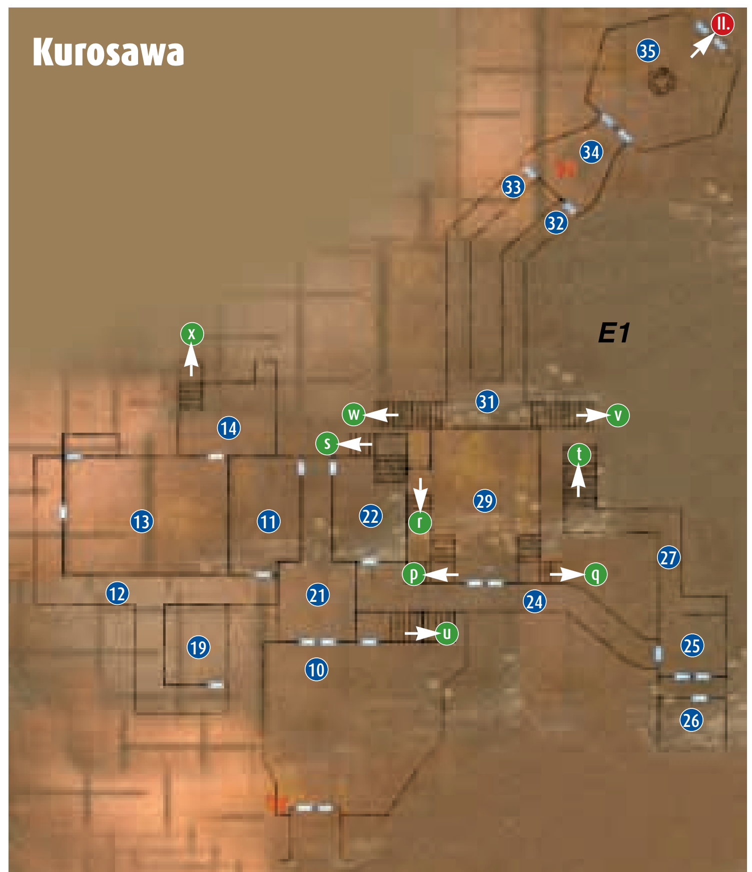

PS2 Lasst Mayu auf der linken Seite zurück, bevor Ihr die rechte betretet.

Die blutverschmierte Tür öffnet sich selbsttätig. Im Blutflecken-Raum (19) nehmt Ihr die 'Stoß'-Linse, die Ihr gleich ausrüstet. Fotografiert die schwingende Tür, um den nächsten großen Kampf einzuleiten. Nun erwarten Euch dieselben beiden Geister aus dem Gang, die nun parallel angreifen. Dummerweise habt Ihr kaum Platz zum Ausweichen. Konzentriert Euch zuerst auf den Mann und rennt nach Angriffen immer in die andere Ecke. Danach könnt Ihr die teleportierende Frau via Filament besser lokalisieren. Als Belohnung winkt der Stapelschlüssel, der die verschlossene Tür im Flacker-Raum (18) öffnet.

Kapitel 4
Das verbotene Ritual

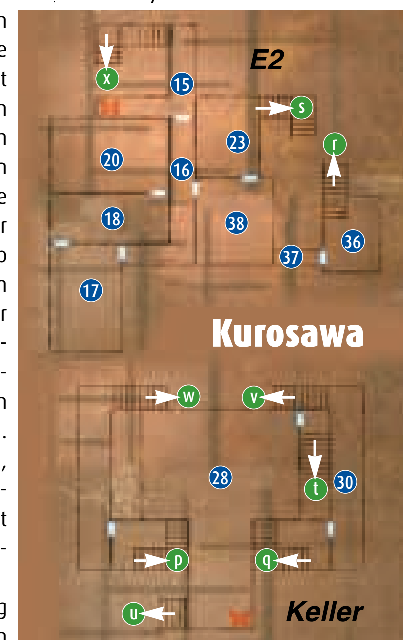
Im Puppen-Zimmer (20) findet Ihr Mayu, das Schmetterlings-Buch und ein Foto. Zurück im Flacker-Raum (18) erledigt Ihr den Geist, nehmt dann die Puppenköpfe am Boden und setzt sie im Puppenraum (20) ein. Nun folgt ein Schiebe-Rätsel mit Zeitbegrenzung: Dabei bewegt Ihr die beiden orangefarbigen Puppen zur Mitte der obersten Reihe (siehe Bild oben).

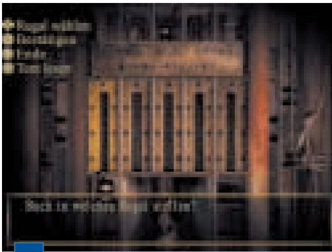
Als Belohnung erhaltet Ihr den Schmetterlingsschlüssel. Geht zurück ins Gästezimmer (17) und sammelt die Notiz sowie die Karte auf. Begebt Euch an der Hoftreppe unten (14) zu der Stelle, an der der Spiegelstein lag. Hier findet Ihr nun die 'Ducken'-



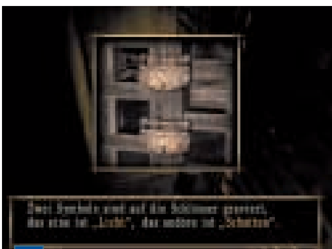
Linse – lauft dann wieder zur Großen Halle (13). Nach der Sequenz mit Mayu kehrt Ihr zum Eingang (21) zurück, wo Ihr den Schmetterlingsschlüssel an der gegenüberliegenden Tür benutzt. Im Lagerraum (22) öffnet ein Geister-Kind die Südtür, sobald Ihr Euch nähert – fotografiert es, aber untersucht erst noch den hiesigen Raum nach nützlichen Utensilien und das Loch im Boden des ersten Stocks (23). Geht die Treppe (s) wieder runter, nehmt den heruntergefallenen Ball an Euch und werft Ihn oben am Loch rein. Nun kommt Ihr endlich an den Kettenschlüssel. Am Ende des Tücher-Gangs (24) öffnet Ihr das Kettenschloss und kommt so ins Warenhaus (25). Folgt dem Geist in die Zelle (26), wo Ihr zwei Schlösser findet. Der nördliche Gang (27) führt Euch zum Gewölbekeller (28), in dem ein schneller Priestergeist lauert. Wartet, bis er seinen Stab hebt, um ihm beim Knipsen den maximalen Schaden zuzufügen. Passt aber auf seine raschen Bewegungen vor den Attacken auf!

Geht zurück zum Tücher-Gang (24) und folgt dem Geist in den vorher verschlossenen Familienaltar (29), wo Euch der Priester abermals attackiert. Sammelt hier alles ein und steigt die Treppe (q) an der Ostseite hinab. Nach einer Tür (über 30) und einer weiteren Treppe (v) kommt Ihr zum Verbindungskorridor (31), an dessen Ende sich zwei drucksensitive Plattformen befinden. Lasst Mayu auf der rechten Plattform




PS2 Setzt die Bücher folgendermaßen ins Regal (v.l.n.r.): Purpurflügel, Tabu, Zwilling, Desaster, Ritual.

(32) zurück und betretet dann die linke (33). Im Gitter-Raum (34) angelangt nehmt Ihr den Schattenschlüssel, bevor Ihr den Seil-Tempel (35) betretet, in dem Ihr momentan nur einen Hinweis erhaltet. Kehrt zum Familienaltar (25) zurück und lauft die westliche Treppe hoch (r) zum Meditationsraum (36). Hier findet Ihr die 'Sehen'-Linse, eine Notiz und eine Plattform, auf die Ihr Mayu führt. Geht nun durch die offene Westtür (37) zum sprechenden Geist. Lasst ihn ausreden, um etwas auf der anderen Seite auszulösen. Geht über den Tücher-Gang (24) zurück zum Lagerraum (22), die Treppen hoch (wo sich der Ball befand) und betretet den Raum des Meisters (38), wo Euch der Priester wahrscheinlich ein weiteres Mal angreift. Öffnet die Tür im Nordwesten, geht aber nicht hindurch. Nehmt die fünf Bücher aus dem Bücherregal in der Mitte des Raumes und setzt sie bei der Buddha-Statue in dieser Reihenfolge ein: 1. Purpurflügel, 2. Tabu, 3. Zwilling, 4. Desaster, 5. Ritual. Ein Geräusch ertönt und Ihr erhaltet den Lichtschlüssel, der zusammen mit dem Schattenschlüssel die Tür zur Zelle (26) öffnet. Dort angelangt, findet Ihr einen Film, Notizen, den Hammerschlüssel und die Osaka-Karte. Allerdings werdet Ihr beim Verlassen der Zelle unfreiwillig von Mayu getrennt.


PS2 Nur mit dem Licht- und Schattenschlüssel öffnet Ihr Mayus Zelle.

Kapitel 5
Das Opfer

Begebt Euch nach Norden in den Gewölbe-Keller (28), den Ihr über die Treppe nach oben (u) verlasst. Die verschlossene Tür nach draußen öffnet Ihr mit dem Hammerschlüssel. Draußen angelangt (10), begebt Ihr Euch zum Lagerhaus (E) im Südosten – eine Geisterfrau führt Euch dorthin. Sammelt die Items vor dem Haus ein und sprecht an der Rückseite wieder mit Itsuki, der nützliche Ratschläge parat hat. Die nächste Anlaufstelle ist das Osaka-Haus (C): Im Hinterzimmer (2) liegt auf dem Boden die 'Alarm'-Linse, daneben trefft Ihr im Garten auf zwei Geister. Beim Familienaltar (3) wartet das nächste Rätsel: Am Altartisch müssen die fünf Drehscheiben in die richtige Position gebracht werden. Dreht dafür zuerst an der Scheibe oben links, dann unten links und zuletzt zweimal an der oberen rechten Scheibe. Nun ist die Tür rechts vom Tisch offen. Dahinter befindet sich ein düsterer Gewölbegang, der in eine Höhle mündet. Öffnet Ihr dort die Truhe, erscheint ein Mumien-Geist, der einen wichtigen Gegenstand besitzt. Haltet ihn aber auf Distanz, da er heftige Schlagserien austeilt. Nach dem Kampf schnappt Ihr Euch den Rostschlüssel, den er zuvor fallen ließ. Endlich könnt Ihr Mayu aus ihrer Zelle im Kurosawa-Anwesen (K) befreien.

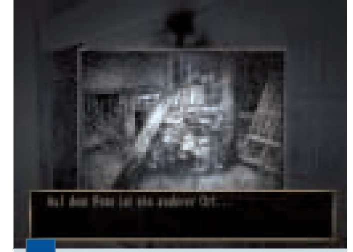
Bei der Zelle angekommen, stellt Ihr jedoch fest, dass Mayu verschwunden ist, dafür aber eine Notiz und ein Foto hinterlassen hat. Erneut übernehmt Ihr die Kontrolle Eurer Schwester, um Schmetterlingen zu folgen. Zurück als Mio schlagt Ihr nun den gleichen Weg ein und begebt Euch zum südlichen Eingang des Kiryu-Hauses (L). Knipst die Eingangstür, um einen Hinweis auf den Dorfbrunnen (M) neben dem Lagerhaus (E) zu erhalten. Fotografiert Ihr den Brunnen, erscheint auf dem Foto eine Person und die südliche Tür zum Kiryu-Haus (L) ist plötzlich offen.

Kapitel 6
Die Verbliebene

Im Haus sammelt Ihr zunächst die Goodies der ersten Räume (40, 41) und der Tatami-Zimmer (42, 43, 44) ein. Am nordöstlichen Ende des Tatami-Zimmer-Gangs (45) liegt die Tür zum Zwillingsraum (46), der zum Gang der Kontraste (47) führt. Hier erwarten Euch zwei Zwillingsgeister. Allerdings ist einer nur Illusion, kann Euch aber trotzdem Schaden zufügen. Die Zwillinge greifen immer gemeinsam an und verschwinden danach wieder in der Wand.

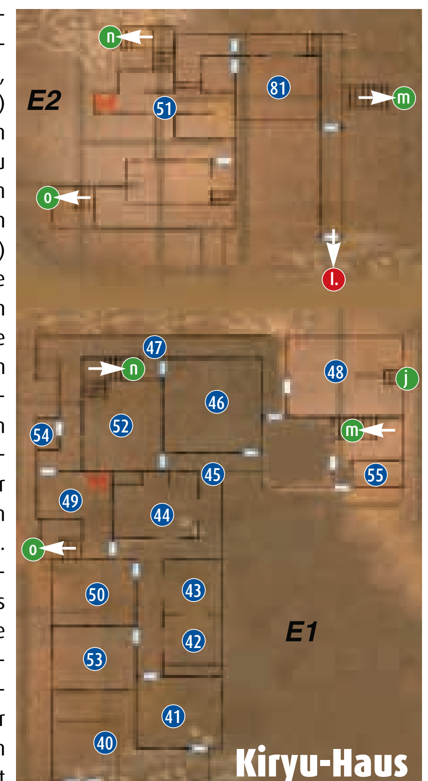
Durch die Tür im Osten gelangt Ihr anschließend ins Puppen-Zimmer (48) – fotografiert die rechte Puppe, der Arme und Kopf fehlen. Der Schnappschuss gibt einen Hinweis auf den Familienaltar (50) des Kiryu-Hauses. Rennt zum westlichen Treppengang (49), lauft die Treppe hoch (o) und betretet den Treppenraum (51) im Norden. Hier gelangt Ihr nach unten (n) in das Uhrenzimmer (52), wo Euch ein Kampf mit einem fallenden Geist erwartet.

Die Frau ist wehrlos, sobald sie auf dem Boden aufgeprallt ist. Bleibt in Bewegung, wenn sie verschwindet und wieder von oben auf Euch herunterfällt. Die Tür zum Siegel-Raum (53) ist jetzt offen. Dort findet Ihr Hinweise auf drei fehlende Körperteile der Puppe. Die Extremitäten lokalisiert Ihr mittels Filament. Sie sind im Treppenraum im ersten Stock (51) gegenüber des Speicherpunktes, im Lagerraum mit Fenster (54) und beim Schiebetür-Raum (55). Um das gesuchte Stück zu erhalten, fotografiert Ihr den an diesen Orten befindlichen Geist. Im Siegel-Raum (53) knipst Ihr schließlich die Ecke rechts neben dem Schreibtisch für Hinweise sowie Baupläne für das kommende Rätsel. Im Raum mit den hängenden Puppen (41) erwartet Euch danach ein Kampf mit dem Puppenmacher. Konzentriert Euch nur auf ihn und weicht seinen schwebenden Püppchen aus. Er hinterlässt die 'Wechsel'-Linse, eine Geistkugel und das letzte fehlende Element: die Glasaugen. Nach dem Zusammenfügen der Puppe im Puppen-Zimmer (48) macht Ihr Euch an der Kiste hinter den zwei Figuren zu schaffen. Dreht die Puppen durch Betätigen der Knöpfe zueinander: Drückt dafür links, rechts, dreimal links und schließlich rechts. Die Puppen erwachen daraufhin zum Leben und greifen Euch sofort an. Nach dem hitzigen Kampf hebt sich die Kiste und gibt den Weg (j) zu einem Gewölbegang frei, über den Ihr zu Kapitel 7 gelangt.


PS2 Viele Geheimnisse offenbaren sich nur per Foto.

Kapitel 7
Sae

Nach Verlassen der Höhle findet Ihr Euch ohne Kamera und Taschenlampe im großen Lagerraum (60) des verschlossenen Tachibana-Anwesens (N) wieder. Die einzige Tür führt zu einem langen Gang (61), in dem die unheimliche Sae wieder auftaucht. Achtung: Ihre Angriffe sind tödlich. Wendet Euch deshalb



flugs nach links und rennt bis zur Tür ans Ende des Gangs, um den Treppengang (62) zu betreten. Lauft nach oben (63, über h) zur nächsten Sequenz mit Mayu. Macht kehrt und betretet den östlichen Tatamiraum (64). Durch zwei weitere Tatamiräume (65, 66) gelangt Ihr zur nächsten Zwischensequenz. Verlasst daraufhin den Raum umgehend durch die Tür im Südost-Eck. Der Lagerraum (67) birgt den Baumschlüssel, der die Tür in der Nordwest-Ecke zum westlichen Tatami-Raum (68) öffnet. Weicht Sae aus, die Euch auf dem Weg dorthin angreift. Nach einer weiteren Sequenz verlasst Ihr den Schrank (69), in dem Mio Schutz gesucht hat, und untersucht den Mechanismus rechts neben der Nordtür. Bei diesem Rätsel wird die Puppe mit Kordel benötigt, die Ihr vorhin im Lagerraum (67) entdeckt habt. Wiederum müsst Ihr die Puppen zueinander drehen: Drückt einfach links, rechts, links, rechts, links, rechts und flüchtet aus dem Raum durch die nun offene Tür (I.). Endlich seid Ihr Sae los. Jetzt könnt Ihr Euch wieder die vorhin verlorene Kamera sowie die Taschenlampe aus dem Gewölbe zurückholen. Im Kiryu-Haus angekommen, lauft Ihr wieder die Leiter (j) im Puppen-Zimmer (48) herunter. Wieder voll ausgerüstet, geht es zurück zu Sae im Tachibana-Anwesen. Begebt Euch zum Gang der Kontraste (61). Die hier verschlossenen Türen öffnet Ihr nun durch simples Fotografieren. Lauft über den Projektorraum (70) zur Treppe im Norden (g). Oben (72) finden sich die Zero-Linse und andere nützliche Items. Durch das Zwillingszimmer (73) geht's weiter ins Uhrenzimmer (74), dessen Tür Ihr ebenso per Schnappschuss öffnet. Lauft (f) hoch, um Mayu in einer Zelle (75) zu finden. Nachdem Ihr an der Tür gerüttelt habt, erscheint plötzlich ein Kimono-Mädchen, das den passenden Schlüssel besitzt. Sie muss an vier oder fünf (Zufall) verschiedenen Orten besiegt werden. Sie versteckt sich in den Schränken

1. im westlichen Tatami-Raum (68)
2. im Treppengang unter dem hohen Tatami-Raum (63)
3. am Eingang an der Nordseite (76)
4. im schönen Tatami-Raum (77)
5. und evtl. nochmals im Treppengang unter dem hohen Tatami-Raum (63)

Vorsicht beim Kampf: Sie kann kurzzeitig Räume abdunkeln – dann müsst Ihr Euch per Filament und 'Sehen'-Linse orientieren. Nachdem sie erledigt ist, lässt sie den Glockenschlüssel fallen, mit dem Ihr die Zellentür (75) öffnet – doch Mayu ist abermals verschwunden. Sammelt das Tachibana-Wappen in der Zelle (75) und die anderen Gegenstände ein, um in der nächsten Zwischensequenz zu landen.

Kapitel 8
Halbmond

Zusammen mit Eurer Schwester brecht Ihr zum alten Baum (O) auf, dessen Eingang Ihr fotografiert, um einen Hinweis auf den Altar im Kureha-Schrein (H) zu bekommen, den Ihr umgehend aufsucht und ebenso knipst. Nach dem Kampf mit dem Priestergeist im Schrein und an der Weggabelung (P) betretet Ihr den nun offenen Baum (O). Drinnen trennt Ihr Euch von Mayu, die sich ausruhen möchte. Am Drehrad findet Ihr den Oktagon-Schlüssel und ein Drehscheibenrätsel. Fotografiert den Apparat, um einen Hinweis auf die Lösung zu erhalten. Nun müsst Ihr die fehlenden Wappen finden. Knipst die am Boden liegende Mayu und Ihr erhaltet den Tipp auf das Lagerhaus (E). Dort angelangt, könnt Ihr endlich die Tür mit dem Oktagon-Schlüssel öffnen und ins Innere gelangen – Itzuki ist aber verschwunden. Fotografiert in der Zelle die linke Ecke, um die Karte vom Dorf der Götter zu erhalten, auf der die Verstecke der fehlenden Wappen verzeichnet sind. Im Kimono-Raum (80) des Osaka-Hauses (C) findet Ihr das Osaka-Wappen in einer Kiste, die von einem Geist bewacht wird. Das Kiryu-Wappen bekommt Ihr im Kiryu-Haus (L) im ersten Stock im Schiebetür-Raum (81). Fotografiert dort das Mädchen für den Hinweis auf die Schranktür, hinter der sich das Kiryu-Wappen befindet. Sobald Ihr das Wappen genommen habt, greifen Euch zwei Zwillingsgeister an. Der Götterfriedhof (Q) ist das Versteck des letzten Wappens. Mittels Filament-Indikator lokalisiert Ihr den gesuchten Grabstein, den Ihr dann fotografiert. Das Foto zeigt den Tsuchihara-Grabstein. Sucht und knipst Letzteren und bekämpft den auftauchenden Geist. Am Grab zuvor liegt nun das Tsuchihara-Wappen. Nachdem Ihr die zusammengetragenen Wappen am Drehrad im Baum (O) eingesetzt habt, dreht Ihr daran oben links, oben rechts, 3 x unten rechts und oben rechts.

Schluss
Purpurschmetterling

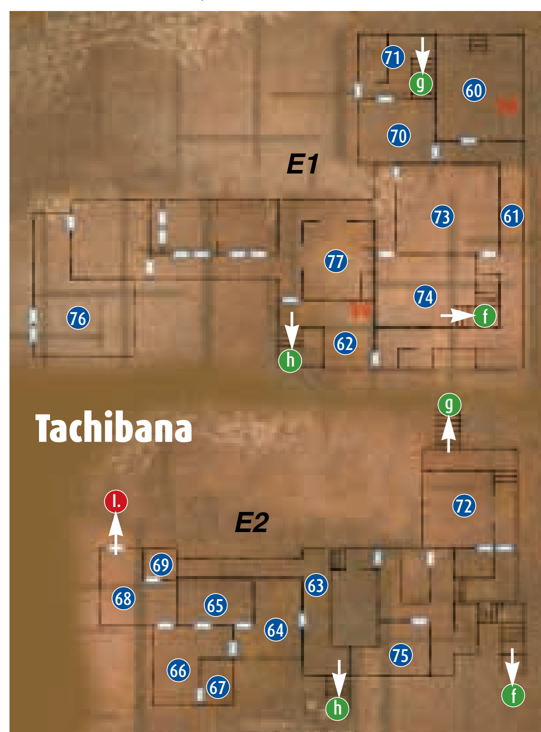
Auf dem Weg zum Schrein (P) trennen Euch Dorfbewohner von Mayu. Um das Spiel zu einem schnellen, aber negativen Ende zu bringen, flieht Ihr in den Schrein (H) und flüchtet durch den Gewölbegang.

Wollt Ihr Mayu aber retten, dann bekämpft die drei Geister und lauft die Treppe (G) wieder herunter. Kurzzeitig steuert Ihr Mayu – folgt wie immer den Schmetterlingen. Als Mio lauft Ihr ebenso zum Kurosawa-Anwesen (K). Begebt Euch, nachdem Ihr wieder kurz Mayu gesteuert habt, zum Verbindungskorridor (31) und folgt den Schmetterlingen auf die linke Seite (33). Speichert besser, bevor Ihr den Seiltempel (35) betretet, denn nun folgen harte Endkämpfe.

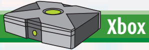
Im Tempel erwartet Euch der Zeremonienmeister mitsamt zwei Priestern. Greift Ihn an, sobald er auftaucht. Wenn er auf Euch zufliegt, weicht ihm seitlich aus und verpasst ihm Zero-Bilder. Vorsicht vor den Feuerbällen, die er schleudert. Mit dem erbeuteten Meister-Schlüssel öffnet Ihr die Tür gegenüber. Die dahinterliegenden Gänge (II.), in denen nervige Geister auftauchen, führen Euch direkt zum Opferaltar, in dem Sae und Yae gerade im Ewigen Ritual vertieft sind. Lauft weiter die Treppe hinunter zur nächsten Sequenz.

Gleich darauf steht Ihr dem Endgegner Kusabi gegenüber, dessen Angriffe tödlich enden – lasst Euch also nicht erwischen! Dummerweise regeneriert er durch das Teleportieren – greift ihn deshalb unentwegt an und vergesst nicht, einen guten Film einzulegen! Dummerweise könnt Ihr nur durch Zero-Bilder Schaden anrichten, die nur kurz vor seinen tödlichen Angriffen gelingen. Weicht nach dem Knipsen sofort nach hinten aus, um ihnen zu entgehen. Danach begebt Euch wieder die Treppe hinunter, wo Mayu auf Euch wartet. Lauft auf sie zu und erlebt die Schluss-Sequenz.

Im harten Schwierigkeitsgrad geht es jedoch weiter: Bei Mayu angekommen, greift Ihr zur Kamera und knipst sie, kurz bevor sie Euch erreicht. Dann greift Sae an, die von einem undurchdringlichen Nebel umgeben ist und deshalb noch nicht verletzt werden kann. Sobald sie attackiert, weicht aus, denn ihre Schläge sind nahezu tödlich. Nach jedem dritten Angriff verschwindet der Nebel und Ihr könnt Zero-Schüsse ansetzen. Nach dem Aufbrauchen ihrer Energie gebt Ihr Sae den Gnadenschuss!



Ninja Gaiden


Xbox

Ob Riesendrache oder Teufelsweib, die "Ninja Gaiden"-Endbosse geben dem armen Ryu Haybusa den Rest. Mit unserem Bossguide wisst Ihr wenigstens, was Ihr zu tun habt. Mit viel Übung und Ninja-Nerven habt Ihr so eine faire Chance, die Bosse das Fürchten zu lehren. *mw*

Boss-Guide

Kapitel 1: Murai

Der erste Boss des Spiels ist keine Herausforderung für einen wahren Ninja: Haltet ihn auf Abstand und umrundet ihn, indem Ihr an die Wände des Raumes springt und horizontal daran entlang lauft. Sobald der weißhaarige Nunchaku-Schwinger in Eure Reichweite kommt, attackiert Ihr von der Wand herunter mit der X- oder Y-Taste und schnetzelt ein großes Stück seiner Energieleiste weg. Geübte Kämpfer können Murai auch mit den Standard-Combos angehen. Haltet zwischen den Angriffen Eure Deckung oben.

Kapitel 2: Berittener Samurai

Dieser Lanzen schwingende Pferdenarr hat immer ein paar Magier im Schlepptau, die Euch den Sieg recht schwer machen können. Aus diesem Grund solltet Ihr erst diese Nervensägen mit schnellen Gegenangriffen ausschalten, bevor Ihr Euch dem Samurai zuwendet. Habt Ihr ein Dutzend verhackstückt, versiegt der Nachschub endlich. Während Eurer Magier-Vendetta beglückt Euch der Samurai immer wieder mit Reiter-Angriffen. Wenn Ihr den Pferdeherren herangaloppieren seht, haltet Ihr die L-Taste gedrückt und rollt mit dem Analogstick aus der Bahn. Er reitet dann zum anderen Ende der Brücke und beginnt seinen Angriff erneut. Setzt dem Samurai mit Pfeilen zu, solange er von Euch wegreitet, und kontert seine Lanzenangriffe mit Sprungattacken: Springt in die Luft, bevor Euch die Lanzenspitze durchbohrt, und betätigt im Zenit Eurer Flugbahn die X- oder Y-Taste.


XB Jetzt könnt Ihr dem Pferd von hinten in die Hacken hacken!

Kapitel 3: Cybersumo

Am effektivsten ist hier ein flinker Nahkampf, bei dem Ihr Ryus hohe Geschwindigkeit einsetzt, um den wuchtigen Hieben Eures Kontrahenten auszuweichen. Dazu umrundet Ihr den Fettberg mit der oben beschriebenen Roller-Taktik und nähert Euch von hinten. Vorsicht: Seid Ihr zu weit entfernt, beharkt Euch der Technoklops mit einer Serie schmerzhafter Energiestrahlen, denen Ihr durch Sprünge und Sprints zur Seite ausweichen müsst. Habt Ihr Euch bis auf Tuchfühlung herangearbeitet, tragt Ihr einige schnelle Angriffsmuster vor und rollt Euch dann unter der Konterattacke des Riesen zur Seite. Von hier könnt Ihr wieder einige flinke Hiebe ausführen.

Kapitel 5: Tentakeltyp

Die sicherste Variante, diesen ektoplasmatischen Widerling zu entsorgen, ist möglichst nahe an ihm dranzubleiben. Neben drei Tentakeln ist der Glibberhaufen nämlich mit Säure spuckenden Mäulern bewehrt, die Euch auf weite oder mittlere Distanz arg zusetzen können. Bleibt also genau vor der abartigen Kreatur stehen und führt Sprungangriffe gegen die Tentakel aus. Habt Ihr sämtliche Extremitäten abgetrennt, könnt Ihr den Körper des glitschigen Glubschers nach Belieben demolieren. Nach einiger Zeit wachsen die Tentakel nach und Ihr müsst wieder auf Sprungattacken setzen.

Kapitel 6: Knochendrache

Dieser dürre Riese hat seine Schwachstellen in den Klauen, mit denen er sich in den Wänden seines Schachtes festhält. Der Drache lässt während Eurer Angriffe permanent Knochenfragmente auf Euch niederprasseln, denen Ihr mit flinken Seitwärts-Rollen ausweicht. Außerdem zieht er die Klaue manchmal zurück, um damit vertikale oder horizontale Schläge in Eure Richtung zu landen. Über die vertikalen Schwinger springt Ihr drüber, unter Klauenhieben von oben rollt Ihr Euch durch. Habt Ihr eines der insgesamt vier Beine zerschlagen, ändert der Drache seine Position und bringt die nächste Kralle nach vorne. Zusätzlich dreht Euch das Riesenskelett manchmal seinen Rücken zu und führt einen Doppelschlag mit seinem Schwanz aus, den Ihr ebenfalls überspringen müsst. Wenn der Knochendrache seinen Kopf zurückzieht, folgt eine fatale Beißattacke. Zieht Euch dann an den linken oder rechten Rand des Simses zurück und springt in Sicherheit.

Kapitel 7: Alma 1

Mit einer 'Level 2'–Klinge könnt Ihr die Sprungattacke ausführen und gleichzeitig den Analogstick in Richtung Eures Gegners halten. Diese 'Flying Swallow'-Attacke wendet Ihr gegen Alma an, sobald sie ein Angriffsmuster beendet hat und auf dem Boden herumläuft. Nach einem Treffer sinkt die pervertierte Dämonendame in die Knie und gibt Euch Zeit für eine weitere, reguläre Combo-Attacke. Danach müsst Ihr hurtigst aus der Reichweite von Alma verschwinden, um ihren tödlichen Griff zu meiden.

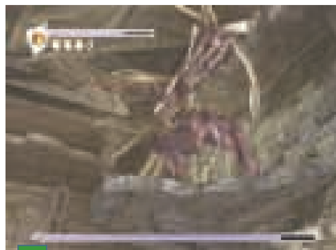


XB Sobald Alma nach einem 'Flying Swallow' in die Knie geht, habt Ihr einige Schläge frei. Riskiert aber nicht zuviel und zieht Euch zurück, wenn sie aufsteht.

Wenn die pinke Fledermaus auf Euch zusegelt, könnt Ihr mit etwas Übung die 'Flying Swallow'-Sprungattacke für einen direkten Konter nutzen. Ansonsten weicht Ihr aus und attackiert auf die oben beschriebene Weise.

Kapitel 10:
Monsterdrachen

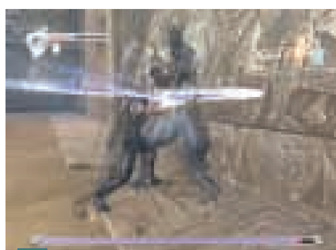
Zieht Euch zum anderen Ende der Arena zurück und nehmt den Burschen mit Panzer brechenden Pfeilen aufs Korn. Dem roten Laser solltet Ihr großräumig ausweichen, wenn Ihr nicht verbrutzelt werden wollt. Am besten eignet sich hierfür ein horizontaler Lauf entlang der Mauer. Sobald der Gigant auf Euch zustürmt, bringt Ihr Euch mit Mauerläufen und Seitwärtsrollen in seinen Rücken und landet einen Treffer mit der Flying-Swallow-Sprungattacke. Jetzt zieht Ihr Euch wieder zurück und beginnt den Danse Macabre von vorne.



XB Steht der Riesengrabscher auf dem Sims, solltet Ihr flüchten.

Kapitel 11:
Doku

Den Kerl mit der Flammenvisage beharkt Ihr am besten ständig mit Flying Sparrows. Egal ob Euer Angriff trifft oder nicht – zieht Euch nach der Landung sofort zurück, taxiert Dokus Gegenmanöver und bereitet Euch auf die nächste Sprungattacke vor. Zwischen den Angriffen bleibt Ihr ständig in Bewegung und beobachtet den dunklen Lord. Sollte er sein Schwert nach Euch werfen, springt Ihr im letzten Augenblick über die rote Klinge.



XB Seid Ihr richtig flink, könnt Ihr auch reguläre Combos benutzen.

Kapitel 12:
Schneemonster

Dieses eisige Fellknäuel ist naturgemäß sehr anfällig für Feuer-'Ninpos'. Nutzt die 'Kunst des Infernos' oder das 'Feuerrad' als Hauptangriffe, sofern Ihr über diese Techniken in ausreichendem Maße verfügt. Wenn nicht, richten auch gewöhnliche Combos genügend Schaden an. In der ersten Phase des Kampfes wehrt sich das Schneemonster nicht großartig. Sobald es anfängt, Geysire zu produzieren, nutzt Ihr horizontale Mauerläufe als Ausweichtaktik. Den Doppelhieben entgeht Ihr, indem Ihr seitliche Rollen vollführt. Nach dem zweiten Hieb könnt Ihr eine Konterattacke starten.

Kapitel 12:
Feuerdrache

Ganz zu Anfang des hitzigen Gefechts schaut Ihr Euch nach Metallschaltern auf dem Boden der Arena um. Die Plattformen bringen Euch zum zweiten Stock der Kampfarena. Von hier könnt Ihr den Kopf des Drachen attackieren, müsst Euch aber Eurerseits vor seinen Angriffen in Acht nehmen. Das Flammenmeer, das der Feuerriese mit seinen Flügeln erzeugt, könnt Ihr nur abwehren, indem Ihr kurz vor den ersten Treffern 'Ninpo'-Magie ausführt. Nutzt am besten 'Inazuma' für eine eisige Überraschung. Den horizontalen Feuerstoß überspringt Ihr. Solltet Ihr Euch im Maul des Untiers wiederfinden, hilft nur Button-Smashing.

Kapitel 13:
Alma 2

Bleibt in Almas Nähe und bewegt Euch flink um sie herum. Sobald sie zu nahe kommt, treibt Ihr sie mit Flying Swallows zurück. Wenn Alma in die Knie geht, verabreicht Ihr der Dämonendame eine zusätzliche Combo-Abreibung.

Kapitel 14:
Spektral-Doku

Der Geister-Doku reagiert extrem allergisch auf die Feuerbälle der 'Inferno-Ninpo'. Allerdings sind Eure Trefferchancen damit nicht allzu hoch. Bleibt ansonsten nahe bei diesem Boss und springt weg, wenn er zu Schwingern ansetzt. Danach habt Ihr eine gute Chance, eine Sprung- oder Combo-Attacke zu landen.

Kapitel 15:
Erzdämon

Neigt Ihr zu einem offensiven Spielstil, solltet Ihr für diesen Kampf den Sonnenarmreif überstreifen, defensiven Spielernaturen sei dagegen der Mondarmreif ans Herz gelegt. Solange der Oberdämon in der Luft über Euch herumsegelt, könnt Ihr ihn mit Flying Swallows erwischen. Hält er in seinem Flug kurz inne, wird er sich gleich auf Euch stürzen. Durch agile Bewegungen lasst Ihr die Attacke ins Leere gehen und könnt dem enttäuschten Teufel weitere Schläge verpassen. Wenn er zu lachen beginnt, prasseln bald Feuerbälle auf Euch ein, auch diese Geschosse lasst Ihr durch flinke Ausweichmanöver verpuffen. Sollte der Erzdämon Monster heraufbeschwören, macht Ihr am besten mit der 'Inazuma-Ninpo ' klar Schiff.



XB Der gigantomane Feuerwurm ist auch mit Pfeilen verwundbar. Allerdings solltet Ihr nicht in die Ego-Perspektive wechseln, um die Übersicht nicht zu verlieren.

Kapitel 15:
Alma 3

Die Dämonenprinzessin stellt sich zum letzten Duell. Ihr müsst beide Arme sowie ihren Rumpf mit Eurer stärksten Nahkampf-Waffe vernichten. Während des Kampfes versengen Euch rotierende Energiestrahlen von oben. Lernt deren Bewegungsmuster auswendig und bewegt Euch im Rhythmus zwischen den Strahlen auf Eurem Kliff mit. Je mehr Energie Ihr Alma abzieht, um so schneller wird das Strahlenkarussell. Verschwendet keine 'Ninpo'-Magie auf Alma, sie ist dagegen immun. Der folgende Kampf bietet eine weitaus bessere Einsatzmöglichkeit.

Kapitel 15:
Dämonenkaiser

Die effektivste Taktik im Kampf gegen den Kaiser der Dämonen ist der Verbrauch aller Eurer verbleibenden 'Ninpo'-Essenzen. Mit der 'Kunst des Infernos' könnt Ihr diesen Kampf sehr einfach meistern. Es ist also ratsam, vor der Konfrontation mit dem Kaiser des Dämonenreiches in den äußeren Bereichen des Komplexes möglichst viele 'Ninpo'-Ingredienzen einzusacken. Navigiert Eure Plattform in die Nähe der Brust und des Kopfes seiner arachnischen Majestät und brennt ein Feuerwerk ab. Die Angriffsstrahlen des Bosses könnt Ihr ignorieren, solange Ihr 'Ninpo'-Attacken ausführt. Gegen Ende des Kampfes (nach einer Zwischensequenz) wird der Boss immun gegen 'Ninpo'-Magie. Springt auf eine Plattform in der Nähe seines Armes. Der Rest ist Schwertarbeit.

Kapitel 16:
Dunkler Murai

Euer einstiger Lehrmeister hat sich der dunklen Seite verschrieben und ist gottlob keine wirkliche Herausforderung mehr. Bleibt immer in seiner Nähe und malträtiert ihn mit vernichtenden Flying Swallows, bis er umkippt.

MANISCHER MOMENT!



Äußerst freundlich: Hugh Hefners Angestellte kümmerten sich rührend um die Gäste.

Kübelweise Spirituosen, leckere Gaumenfreuden und halbnackte Animier-Damen: Klingt nach einem ganz normalen Tag in der MAN!AC-Redaktion? Mitnichten! Vielmehr bestimmen Stress und Arbeitswille den Alltag eines Redakteurs. Manchmal findet sich jedoch ein Hersteller, der das harte Journalisten-Dasein zumindest temporär in eingangs erwähntes Schlaraffenland verwandelt: So lud Ubisoft anlässlich des entsprechenden Videospiels zum trauten Stelldichein in die legendäre Playboy-Villa. Der angegraute Hausherr Hugh Hefner zeigte sich zwar nur kurzfristig, ließ aber wenigstens seine freundlichen Mitbewohnerinnen da. Über den weiteren Verlauf des Abends hüllen wir unterdessen den Mantel des Schweigens. Nur soviel sei gesagt: Der Pool war nass, die Grotte stickig und die Kleiderordnung eher luftig.



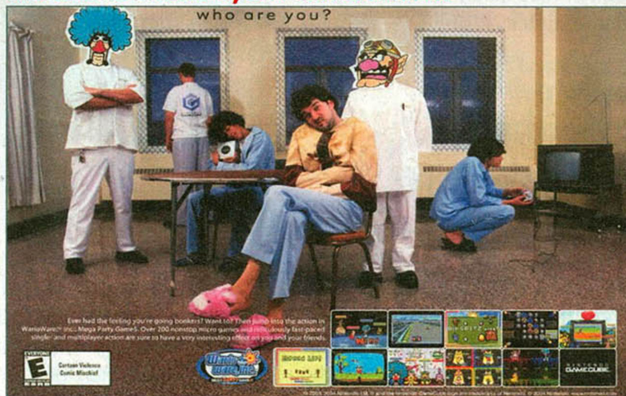
Es war einmal...

MAN!AC VOR 5 JAHREN

Noch heftiger als diesmal schlug das Sommerloch in MAN!AC 07/99 zu: Gerade mal 17 Spiele trudelten seinerzeit zum Test ein, darunter aber immerhin ein vielversprechendes Seriendebüt – Reflections' "Driver" (81%) verkaufte prompt sagenhafte 400.000 Einheiten in Deutschland. Im Nachrichtenteil wurde derweil ausführlich über die E3 berichtet: Kurz vor der Markteinführung schien die Zukunft des Dreamcast noch vielversprechend, außerdem kamen uns 250 Neuvorstellungen (darunter erstmals testbar "Resident Evil 3") schon viel vor... Ansonsten warfen wir im Zuge unserer Spieleführer-Reihe ein Auge auf die besten Action-Titel und klärten die Öffentlichkeit über den Alltag eines Redakteurs auf.

ANZEIGEN-GALERIE

WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN



Will Nintendo seine Kunden in den Wahnsinn treiben? Keine Angst, Gamecube-Besitzer gehören selbst in den USA noch nicht in die Irrenanstalt. Vielmehr veranschaulicht die Anzeige gelungen, wie durchgeknallt "Wario Ware" auch im großen Format auf dem heimischen Fernseher ausfällt...

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSdP
Leitender Redakteur: Thorsten Küchler (tk)
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Thomas Stuchlik (ts), Raphael Fiore (rf, Volontär) – Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Max Wildgruber (mw), Stephan Freundorfer (sf)
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: Fax 08233/7401-17, info@maniac.de
Internet: www.maniac.de
Tipps & Tricks: 0190/88241228 (1,86 €/Min)
Abo-Service: 089/85709227
E-Mail: maniac@consodata.de

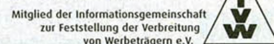
Nachbestell- & Abo-Service
Für Nachbestellungen und Abo bitte die Coupons auf Seite 93 verwenden.

Layout: Andrea Danzer, Wolfgang Müller
Titelmotiv: "The Legend of Zelda" © Nintendo
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon (0 40) 52 37 196

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319061-0, Fax -113
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.



INSERENTEN

ACME	47
Atari	33, 79, 98, 99
Big Ben	39
DVD Boxoffice	49
Eidos	27, 81
Fairplay Games	97
McMedia	12, 13
Media Games	87
Microsoft	21
Pacc Force	97
Primal Games	91
Take 2	2. US, 83, 4. US
THQ	3. US
Vintag Games	97
Wecom	107
Wolfsoft	97

Die Auftraggeber der in MAN!AC geschalteten Endkunden-Händleranzeigen versichern, dass sie die beworbenen Produkte ausschließlich gemäß des geltenden Jugendschutzgesetzes abgeben.

NEXT TIME 08/2004

erscheint Freitag, den 2. Juli

Zurück aus dem sonnigen Kalifornien geht's gleich wieder frisch ans Werk: Präsentierten wir Euch dieses Mal ausführlich die Top-Highlights, findet Ihr alles weitere Wissenswerte über zahlreiche Neuvorstellungen in der **E3-Nachlese**. Auch im Testteil trudeln einige Hochkaräter ein, die wir genau unter die Lupe nehmen: Microsofts lang erwartetes Rollenspiel **Sudeki** sollte endgültig mit von der Partie sein ebenso wie Capcoms Samurai-Meisterwerk **Onimusha 3**. Mit Spannung erwarten wir Tanners Next-Generation-Debüt bei **DRIV3R** (Bild), auch Gabe Logan & Co. stellen sich voraussichtlich mit **Syphon Filter: The Omega Strain** den kritischen MAN!AC-Augen. Ein Wiedersehen mit Link feiern wir beim Gamecube-Import **The Legend of Zelda: Four Swords Adventures**, Strategen freuen sich auf **Front Mission 4** für die PS2. Natürlich auch diesmal mit dabei: 16 frische Seiten **MAN!AC Extended**!



DIE BESTEN KOMMANDANTEN FÜHREN IHRE MÄNNER NICHT NUR ZUM SIEG, SIE BRINGEN SIE HEIL NACH HAUSE.

IHR EINSATZ BEGINNT IM JULI 2004



EIN MÄCHTIGER GEGNER ERFORDERT EINE NOCH MÄCHTIGERE TAKTIK



PFC. SHIMENSKI UND SGT. WILLIAMS RETTEN EINEN VERWUNDETEN INFANTERISTEN VOR FEINDLICHEM FEUER



TEAMWORK IST IHRE STÄRKE: XBOX LIVE KOOP-MODUS

"WENN FULL SPECTRUM WARRIOR SO GUT WIRD, WIE ES IM MOMENT AUSSIEHT, WIRD PANDEMIC EINIGE PREISE GEWINNEN."
- XBM FEBRUAR/MÄRZ 2004

"FULL SPECTRUM WARRIOR HAT ALLE STRATEGIEFANS UNSERER REDAKTION SCHON JETZT ÜBERZEUGT."
- OXM 5/2004

"WENN DER SPIELVERLAUF NUR HALB SO ABWECHSLUNGSREICH WIE DIE GENIALE GRAFIK WIRD, IST DIE XBOX UM EINE PERLE REICHER."
- GAMEPRO 10/2003

★ DIE TRAININGS-SIMULATION DER US-ARMY-INFANTERIE. ★



FULL SPECTRUM
WARRIOR







★★★ TRETEN SIE DER US ARMY BEI: WWW.FULLSPECTRUMWARRIOR.COM ★★★

SERIOUS SAM™

NEXT ENCOUNTER

Der Abräumer am PC jetzt auch für PlayStation®2 und GameCube™!



Zum aller ersten Mal darf Sam sich hinter das Steuer dreier cooler Fahrzeuge klemmen: den SERIOUS JEEP, das SERIOUS SUB und den SERIOUS MÄHDRESCHER!



MASSEN an neuen Gegnern - angepasst an die jeweilige Zeitperiode.



Bis zu 8 Spieler können sich online (nur für PlayStation®2) bekriegen bis die Rohre glühen.



Game Boy Gets Serious!

„Schnörkellose Action, massig Feinde, coole Waffen."
GamePro, 05/04

„... genau das richtige für Fans unkomplizierter Balleraction."
Das Offizielle PlayStation 2 Magazin, 05/04



GAME BOY ADVANCE



PlayStation®2

